
睡神扫描
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

责任编辑：姜占峰

●没有游戏的日子，比过没有情人的情人节还要痛苦。

青岛 [illegible]

●我想有一天，我们大概可以玩电影。

大连 朱[illegible]

●只恨自己一念之差，进了《GAME集中营》，每月8.40元付之东流。

宿迁 胡[illegible]

●人是铁，饭是钢，游戏是金。

常州 陈[illegible]

●高兴时，游戏是分享的伙伴；无聊时，游戏是消遣的良方；烦恼时，游戏是出气的对象。

武汉 胡[illegible]

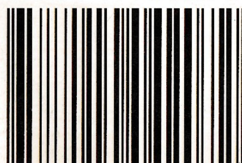
●游戏像人生，开机的瞬间是生，关机的瞬间是死。开机后，是充满酸甜苦辣的神奇世界，关机后，一切“分数”、“宝物”都是空。

吉林 王[illegible]

●小时候只知道玩游戏，却不知“铁”是从哪儿来的。长大后，才深深体会到父母亲的钢铁是怎样炼成的。

四川阿坝 丁[illegible]

ISBN 7-114-04207-8



ISBN 7-114-04207-8/TP · 00136
定价：26.00元/套（6.50元/本）

次世代丛书

NEXT

游戏批评——第二卷B

人民交通出版社

游戏批评

特别卷宗

搞笑乱弹 猪头狗面 牛鬼蛇神
孤坟野鬼 嘻笑怒骂 无厘无头 心有所想

小不正经之奇文共赏

- 第一部分：电刑室手记
- 第二部分：游戏的趣味
- 第三部分：编辑部的故事（漫画版）
- 第四部分：沉浸在游戏中的创造力
- 第五部分：闯关族的家

- 《97秘技宝典》使用时的注意事项
- 格斗无责任测试
- 《电子游戏软件》独家代理的游戏巨作
- GAME中毒症例

- “编辑部的故事”之浑乱众生像
- “编辑部的故事”之厕病
- “编辑部的故事”之空姐来信

- 电玩创世纪
- 游戏软件发行商内幕
- SQUARE在退步
- SNK的几大罪状
- 没有秘技的游戏是不完美的
- 盗版，中国人心底的痛
- 八神时代的草雉京
- 白昼之夜
- 游戏情结
- 不败的“长颈鹿”
- 明天没有街机的日子怎么过
- 我知道
- 我不知道
- 乌鸦的叫声
- 染白的乌鸦更自由

- 闯关族宣言
- 1996年“电软”杂志社“全家鬼”合影
- 97'业界国内十大梦幻新闻
- “放血”大行动，“榨干”大阴谋
- “电软”编辑部档案揭秘
- 主机长寿奥秘
- “傻子”日记

人民交通出版社

游 戏 批 评

第2卷

B

《电子游戏软件》杂志社编

人民交通出版社

图书在版编目(CIP)数据
游戏批评．第2卷．1～/电子游戏软件杂志社编．
北京:人民交通出版社，2002.3
ISBN 7-114-04207-8

Ⅰ．游…　Ⅱ．北…　Ⅲ．电子计算机-游戏-评论
Ⅳ．TS952.83

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第014690号

游戏批评(第2卷B)

电子游戏软件杂志社编

文案策划:王磊　正文设计:文心　责任印制:张凯
人民交通出版社出版发行
(100013　北京和平里东街10号　010 64216602)
各地新华书店经销
北京新华印刷厂印刷
开　本:850×1168 1/32　印　张:18　字数:580千字
2002年4月　第一版
2002年4月　第1版　第1次印刷　第1次印刷
定价:26.00元/套
ISBN 7-114-04207-8
TP·00136

C O N T E N T S

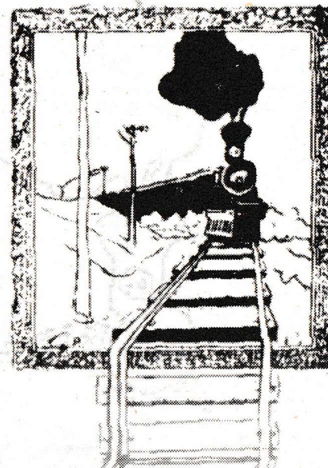
游戏批评　第二卷 B

C O N T E N T S

游戏批评

第二卷B

另类"批评"



八年前，《电子游戏软件》创刊时，曾提出"不按牌理出牌"。这六个字包含了三个含义：一是老实的面对现实，承认自己不懂编辑工作；二是自居另类，边缘或者是亚文化；三是多少有一点反叛、挑战传统的色彩。

游戏本来是人类的天性，是所有人，尤其是儿童、青少年不可或缺的文化生活的一部分。但在中国，尤其是八年前的中国，却被看成是"另类"、"异端"、"电子海洛因"，是"不按社会牌理出牌"的东东。既然游戏是另类，那么与游戏相关的游戏文字带有另类的色彩和调子也就有其必然性了。

本辑《游戏批评》中搜集的文章和插画全部来自《电子游戏软件》八年来出版过的书刊。文章和插画的类型很多，但主调则是幽默，虽然有些是黑色的。在《电刑室手记》的编者按中有这样一段话：幽默不是一件容易的事，它需要宽松的社会环境。我们提倡幽默，因为幽默是一种文化；我们摒弃庸俗，虽然幽默与庸俗之间并没有严格的区别。中国话称一个人年龄大了还做有悖常理的事为"老不正经"。小编们年龄尚嫩，只得自嘲为"小不正经"。把这些"不按牌理出牌"的"奇文""撮成一堆"，一是对《电子游戏软件》八周年的一个纪念，这些短短的文字可以看成是中国游戏媒体甚至整个中国游戏业八年变迁的一个缩影；另外就是希望读者能从太多太多"正经文字"的重压下抠出一个小洞，喘息一下。偶而享受"好玩"、"不按牌理出牌"的文字，从中咀嚼一点快乐。

这不算过份。

玩家的智慧永远走在业界的前端

●我是饭馆里的抹布——酸甜苦辣都尝过。

——常熟　沈坚

●有铁的日子永远阳光灿烂，没铁的日子总是阴雨绵绵。

——广东　谭学清

●要怀着不同的心情玩不同的游戏，不同的游戏也会带来不同的心情。

——北京　朱笑晨

●“电子海洛因”少量是剧毒，多则治病救人。

——山东　王雷

●玩家的最高境界在于无游戏可玩。

——云南　包洪勇

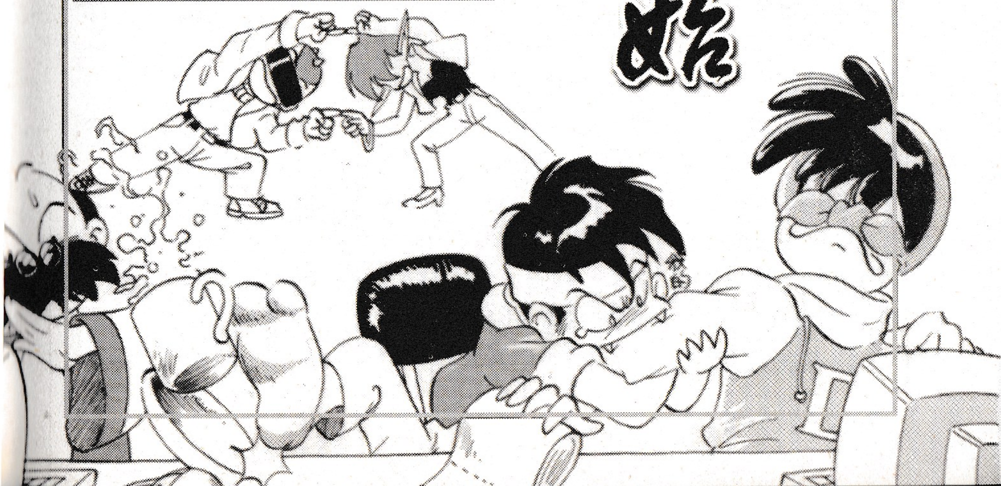
●在游戏的联合国中，索尼来自第一世界，微软来自第二世界，世嘉则来自第三世界，各国应和睦相处，才能推动“世界”发展。

——贵州　李东广

一切的一切都从这里开始

电刑室手记

《电刑室手记》自1994年创刊号起至1995年第7期止，共连载了10期，(缺94年第5期和95年第5期)，共114则。



编者说明

《电刑室手记》一推出，它简洁的文字，恢谐的语言、调侃的风格、搞笑的故事受到读者热烈欢迎，人气度直线上升，对推动《电软》的销量起了重要的作用。它停办的直接原因是 1995 年 7 月的停刊事件。之后《电软》变得庄重正经起来，那么“不正经”的手记自然也就没了容身之地……

电刑室手记

▲001. 编辑部为编游戏节目特辟一“电玩室”。而同楼其它单位人员时时光临逍遥一番，编辑部不胜其扰。编辑龙哥在门口大书“电刑室”三字，过路者见状皆大惊，避之犹恐不及。一来访电玩友遍寻龙哥不着，见“电刑室”三字大喜道：“此真吾温柔乡也！”乃破门而入。



▲002. 来编辑部之电玩友甚众，然呼朋引类，泾渭分明。一半为北京高校之莘莘学子，温文尔雅，乃主编之友。另一半为贩夫走卒，三教九流，龙哥之友。一日，清华陈君曰：“非高智商玩不了游戏机。”一室灿然。徐徐又曰：“玩游戏机也不乏低能儿。”三教九流皆怒目而视。

▲003. 龙哥好客，常以交友广自许。然遇特别能战斗者，亦使龙哥吃不消。一周六下午，两电玩友访龙哥于“电刑室”。玩“光明与黑暗”，兴起，挑灯夜战。龙哥先招待以酒肉，继之以大排档，后囊中羞涩，以方便面果腹。如是连续作战两夜一天，不知光明与黑暗。至周一早，两玩友方告辞上班，致谢。龙哥两眼血丝，连说别客气，以后再来。方欲小憩，两玩友忽奔回曰：“周六一定再来。”龙哥几欲昏倒。

『万念众生』的







『小资情调』的

▲004. 编辑部诸人皆俄罗斯方块高手，常有打遍天下无敌手之感叹。一街机老板来，据介绍，一枚铜板打穿街机三国。主编豪情万丈，邀之决战俄罗斯。老板却战再三，主编为之踌躇满志。依稀闻老板低声对他人云：“小儿科。”主编大惭。

▲005.《GAME 集中营》第一期出版后，闯关族来信甚多。编辑老 D 负责回信，龙哥不甚留意。一日老 D 拆信后眼睛一闪光，大呼：“龙哥，空姐来信！”龙哥扑上，急将信收入衣袋曰：“此信我回。”老 D 忿然曰：“不行，你字太赖。”二人扭打一处。最后订协议如下：龙哥写，老 D 抄。

▲006. 老 D 一天不玩游戏机就便秘，据说有医生诊断书。

▲007. 龙哥玩游戏，总把一只脚放在桌子上，直指电视，据他说是“第三只手”。

▲008. 龙哥逢人便说他是中国玩游戏第一人，十年前就开始玩智力宝游戏机(据可靠消息，十年前中国还没有智力宝)?! 当时只有一盘从左向右打的横卷轴射击游戏卡。玩得无聊，便把电视机竖起来，变成由下向上打；把电视机倒过来，变成从右向左打；再坚起来，变成由上向下打。据其说，回字有四种写法，射击游戏也必有四种打法。

▲009. 编辑无类失恋多次，屡战屡败。乃在“电刑室”三字下贴一横条：“女士不得入内。”龙哥见之大惊，撕去。又贴上，又撕去，屡撕屡贴。龙哥喟然叹曰：“泄粪(愤)之作也。”一日，无类见桌上有《女友》一本，恨恨扔出门外，大呼：“女人不得入内。”龙哥急捡回曰：“无女友，闯关族岂不绝类矣！”

▲010. 无类玩游戏总是唉声叹气，一幅痛苦不堪的样子，似乎挨打的永远是他。

▲011.《GAME 集中营》发行后，闯关族来信如雪片，抬头大多为“集中营营友”、“集中营长官”、“集中营上尉”，“盖世太保”。落款则有“永不赦免之囚犯”，“好容易找到归宿的流浪汉”……

▲012. 龙哥为编“游戏新闻眼”，到各游戏专卖店秘访。因多问几句，只看不买，便引来售货小姐、先生的卫生球眼，半是轻蔑、半是不耐烦。实在有点那个……。做买卖钱眼当然可以钻，但是否也应留半个屁股给诸闯关族。

▲013. 龙哥接一闯关族来信，语极谦逊，落款为“龙爸”。龙哥拍案而起，大呼：“反了！反了！哪来的龙爸?!”无类劝道：“当然有龙爸，否则哪来的龙哥。”龙哥语塞，哭笑不得。

▲014. 编辑部诸人中，唯主编从不玩游戏机，亦不知 RPG，SLG，ACT 为何物。无类常愤愤然，背地称主编为“不会念经的和尚”。老 D 曰：“方丈，方丈。”

▲015. 创刊号开始连载“游戏始祖”。龙哥亦拟一题：“中国玩电子游戏始祖——龙哥”。被主编枪毙，为龙哥之安全着想。

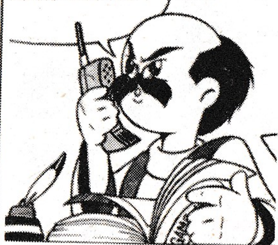
▲016. 龙哥玩物丧志，主编令其暂停玩游戏一周。龙哥指天发誓云：“再玩游戏机生孩子没屁眼”。想又觉不妥，用脚偷偷在地上写一“不”字。于是游戏机照打不误。

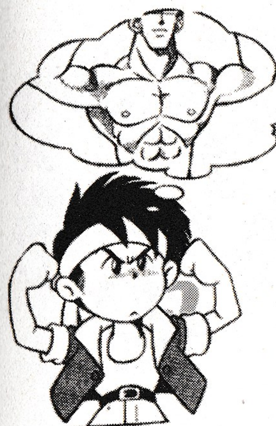
▲017. 众闯关族出于对大陆第一本游戏杂志的关心，爱之太深而责之过切，令小编们看得汗湿沾背(天也太热)。还望诸位手下留情。捧之不必太肉麻，责之亦不必狗血喷头。



电刑室手记

『低级趣味』的





刑室手

『丢人现眼』的



▲018. 临近期末考试，各家游戏机均刀枪入库，马放南山。一位十五岁之电玩友来信诉苦说，他妈妈每天鸟鸡眼似的盯着他，只能读书，其余诸事不宜，更遑论游戏机。他决定装成个憨大，一旦考上重点学校，就原形毕露，青面獠牙。要罚他妈妈不能和男人说话(包括他爸爸)，刑期一个月。

▲019. 一小顽童来信说，因年幼，做特务困难，可否当“线民”。“线民”者，业余特务也。中！(河南口音)

▲020. 一玩友将《电刑室手记》推荐给女友，阅毕，乐不可支。曰：“龙哥一定一头飘发，健美英俊。”玩友告龙哥。龙哥喜形于色，遂绷起二头肌，作膘悍状，肋部搓板立现。

▲021. 一玩友两次给龙哥来信，均不见答。恚之曰：“聋哥，空姐来信则抢答，岂非男卑女尊！”龙哥批道：“YES”。

▲022. 广而告之：玩友来信还未拆阅，许多信封已经破了“相”。故请用容貌丑陋之邮票较为安全，切切！

▲023. 编辑阿 KING，北京土著，素不识路，被人称为良牙君。一日主编派其接美编来电刑室摄影，半日不归。半怪异之。久之，见二人狼狈而来。阿 KING 曰：“附近茶室，理发室，传达室找遍，独无电刑室，怪哉！”

▲024. 一日老 D 去天╳商场，见世嘉机，上有索尼克形象。标签上产地：日本。售价 748 元。老 D 问：“是日本原装吗?”答：“可能是香港组装。”问：“何以见得?”答：“也可能是深圳组装的。”问：“何以见得?”答：“反正比小╳授强。”问：“何以见得?”……翻出拿手的卫生球眼。

▲025.《紧急通辑令》第2号刊登后，多位玩友“迫于压力”，纷纷“自首交待”，并寄来厚厚的“自供状”，“罪行录”和“谍报”。有的人自称“潜伏多年，蠢蠢欲动”，“有丰富谍报工作经验特务天赋。”要求“必须收押”，否则“自裁以谢天下”，实在骇人听闻。小小集中营，如何关得下这么多“特务”？

▲026. 两电玩迷在街机厅打《三国》，争论刘备的儿子叫什么？一位说叫刘邦，一位说叫刘伯温，争得面红耳赤。街机老板喝斥：“傻瓜，刘备没老婆，哪来的儿子？”

▲027. 继《赌神》刊出后，《GAME集中营》多次刊登消息：《吞食天地》中文版将于春节、五一发卖，但音讯皆无。一玩友来信曰：“只有气象台才说谎，集中营焉有此资格。”诸编皆大窘。

▲028.“二手货市场”来函照登(编号581)：“本人田╳，男，28岁，两次离婚，地道的二手货或三手货……”

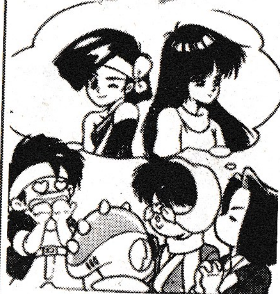
▲029. 编辑部闹穷，常搬家。越搬越穷，越穷越搬。一电玩友来电问龙哥忙什么？龙哥曰：“集体大逃亡。”

▲030. 来信玩友分两派，一为“龙哥派”，口号是“有问题，找龙哥”！一为“反龙哥派”，要求“皇帝轮流坐，今天到我家。”龙哥近日发表谈话，要充分维护名人尊严，绝不轻言下野。

▲031. 某大报载文，调查27%的青少年罪犯玩游戏机，故应禁绝之。据老D调查，55.71%的青少年罪犯穿旅游鞋，故鞋厂应关门。

▲032. 日前，有说两位中央美院毕业的小姐要来杂志社做编辑，编辑部一片欢呼。后说消息不确，龙哥提议编辑部全体默哀两分钟。

『单亲繁殖』的
电刑室手记





『口袋扁扁』的
电刑室手记

▲033. 一玩友来信，代表广大闯关族恳请《GAME集中营》千万别做什么劳什子广告，并说这是杂志成功的“秘技”。老D回信曰：“谢谢你传授的杂志速死法。”

▲034. 称呼：“集中营的禁子牢头”

署名：“电刑室内一冷血杀手”(来信照登)

▲035. 一玩友来信，信封上五个铅印鲜红大字“沈阳市公安局”。集中营虽与公安局一家人，小编们亦不免心惊肉跳。

▲036. 大庆市三位中学生寄来血腥之《北斗神拳》插画一幅，并“希望《GAME集中营》像北斗神拳，在有关的书刊杂志中，成为江湖老大”。此种邪派功夫，实在不敢恭维。

▲037. 阿King追一小姐数月，终被拒之。是日，众人见阿King独自玩《街霸》，选本田猛揍春丽。

▲038.“望编辑部诸友早生贵子，壮大GAME集中营”。

▲039. 一玩友来信希望介绍智冠出版的《倚天屠龙记》。末尾请龙哥千万不要误会，此“屠龙”与龙哥无关。

▲040.“祝贵刊销量如芝麻开花——节节高”(谢谢)

▲041.“祝各位钱包如猪笼进水——满是金”(有这样的词吗？)

▲042. 夏末，在北京农展馆之日本电玩展上，日本厂家为宣传故，大量街机开放使用，玩者如潮。龙哥据《饿狼传说》1P位置，连败三十余人。至关门，才忆起似乎有采访任务。主编痛责之，并扣薪半月。龙哥捏薄薄几张纸币，边数边说：“值！值！呜……”如饿狼之嚎荒野。

▲043. 无类、老 D 不如龙哥乖巧，常在背后议论长官，故小鞋不离脚。龙哥授之以秘技。自此二人无论何事，张口则“HP”、“素早”、“道具”……主编不知其所云，怀疑二人神经不正常。

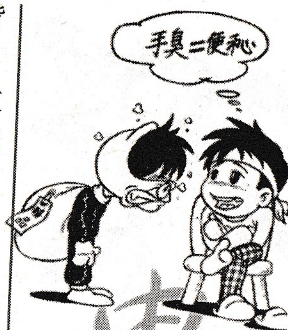
▲044.“希望集中营案犯越来越多，把中国变成世界最大的 GAME 集中营”(一玩友)。

▲045. 黄帆玩友来信叙其玩《三国》之奇遇。他扮刘备，现女友为王后。神差鬼使，又将分手之旧女友列名敌方。连拔数城后，于俘虏中意外发现女友之名，见其靓美绝艳，方欲旧情重续。该女忽柳眉倒竖，破口大骂曰：“挨千刀的，怎么不早死！”(日文)黄帆叹道：看来“拜拜”乃天定。

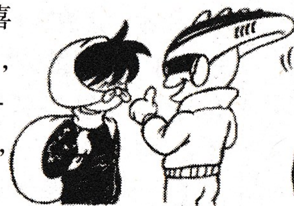
▲046. 上海董凤卫玩友不知与老 D 何缘，拟“老 D 小传”一篇，谓“老 D，一打手也”，“一日不打游戏，便觉手臭”。老 D 大怒曰：“我何曾手臭”?遂将“手臭”改为“便秘”。龙哥曰：“写此二字，不觉手臭乎！”

▲047. 一玩友应征牒报员，条件除“未婚”外，还“擅长跳舞”。下注小字(电影上打入敌内部之特务均擅长跳舞，不会跳舞者无当特务资格)。

▲048. 一马虎玩友将 80 元寄至“黄寺大街甲 24 号编辑部”订 1994 及 1995 全年杂志。结果误投至同楼另一杂志（每期仅销售（赠阅?）500 份)。该主编漫卷钞票喜欲狂，大呼：“知音！难得！”，遂从纸堆中捡出 1994 + 1993 年杂志悉数寄上。吁，可怜之电玩友！



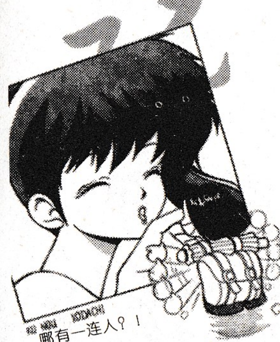
『勾心斗角』的
电刑室手记





『电刑室手记』初无深意，不过将编辑部之鸡零狗碎，牛头马面，孤魂野鬼，搞笑乱弹，不登大雅之堂者，撮成一堆，以博一笑耳(有玩友称为『厕上极品』)。譬若大餐之后，芝麻落入桌缝中，弃之可惜。遂用掌震出，慢慢咀嚼，或亦为一种消遣。诸多玩友，『臭味』相投，弃屠龙之大雅，就雕虫之小技。要求开放电刑室，变私言为公器。佛家言：芥子可纳须弥(一粒草子里可容纳一座高山)。小小电刑室，能了断众玩友的恩怨情、辛酸泪吗?阿弥陀佛!善哉!善哉!

『遭人白眼』的
电刑室手记



哪有一连人？！

▲049. 龙哥逛专卖店常遭小姐“白眼”。南京一 9 岁男孩诉说他亦有同样遭遇。售货小姐态度恶劣，他一问东问西，小姐便朝他“飞眼”。

▲050. 危险，气功大师瞄上《集中营》。成都吴立伟来信云：听说《GAME 集中营》第一期已绝版，痛不欲生，恨不得用 10 万伏高压电电龙哥。最后他给龙哥一个求生的机会，将第二期《集中营》用“瞬间移动术”送至成都。

▲051. 天津十岁男孩向电刑室 SOS。他说家中爸爸打麻将，妈妈扭秧歌，唯独不准他玩游戏。经历大小五次围剿与反围剿，他终因势单力薄而告失败。目前三者之间简直成了“三国志——爸妈的大陆”。他向龙哥请教致胜之道。龙哥回二字：“诈降”。

▲052. 成都“老友”秦昕剑要做“间谍”，老 D 回信“集中营已满”。秦哀叹“电玩刑法”太不健全，竟让他这样“罪大恶极”，一生“杀人”无数(自称有几十万)的“街霸”逍遥法外。现在他已“身败名裂”，被小兄弟们耻笑。神乱情迷 只能施出必杀技“疯狗咬猫拳”，摆平老 D(老 D 星夜回信，画一白旗，另到医院注射狂犬疫苗)。

▲053.“电刑室手记”自称“厕上极品”，引起许多玩友不满，认为不应该做贱他们喜爱的东西。谓其看“手记”多在就餐时，常欲“喷饭”，并未有“如厕”之需要。其实古人读书有“三上”，即马上、枕上、厕上，并无贬损之意。“手记”忝列“三上”，已属自高。故主编将其置之书末，以为垫脚之物也。

▲054. 北京张帆玩友知阿 King 失恋，寄来赠阿 King 诗一首：“失恋不要紧，只要电玩新，走了她一个，后面一连人。”

▲055. 上海信天游给杂志提十大建议（摘要）：……5、请龙哥施“财运魔法”令闯关族皆一夜暴富。6、有奖销售：订一年《电子游戏软件》，奖超任机(SFC)一台。7、报请教育局把电子游戏列为必修课，不及格不能毕业。8、报请联合国教科文组织（任天堂，世嘉协办）拨专款在中国实施人手一机一卡的宏伟跨世纪工程……

▲056. 一15岁玩友自云高手，欲应聘杂志社。老D回信：称电玩高手可，做童工不可。

▲057. 西安赵新城玩友历数杂志三大罪状云：杂志社随便迁移（本年内已三次），让“犯人”四处乱找，有这样的“集中营”吗？此罪状一也。“犯人”受通辑令感召而“自首”，以“关不下了”为由不予收审，有这样的“集中营”吗？此罪状二也。虐待“犯人”，一个月才给一餐，使“犯人”皆饥肠辘辘，有这样的“集中营”吗？此罪状三也。三罪并罚，他“勒令”杂志将集中营诸长官照片曝光，以昭谢天下。

▲058. 广而告之

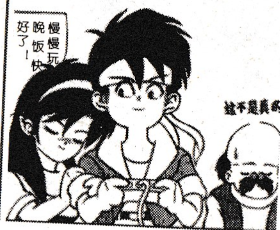
1、为了“面子”，来信请用容貌丑聘之邮票。2、信封上勿写“集中营”收，房主屡次抗议。

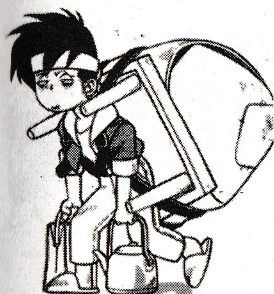
▲059. 玩友卢小博知主编常为龙哥沉溺游戏误事而苦恼，对主编深表同情。献“屠龙”二计：一是把龙哥关进电刑室，命他玩一天弱智游戏如“小精灵”，“爱的小屋”之类，直玩到他一见游戏机就想吐为止。如此计不行，特设“美人计”备用。找一漂亮小姐介绍给龙哥，待龙哥神魂颠倒，百依百顺之际，小姐致“哀的美敦书”，让龙哥在电玩与她间择一而栖。末尾告诫主编：此计甚毒。“卧底小姐”忠诚度须100，否则小姐也成玩友，龙哥江山与美人俱得，则大事休矣。



电刑室手记

『备受瞩目』的





电刑室手记

『居无定所』的



▲060. 龙哥近来动辄得咎。前次“手记”说主编扣龙哥工资，龙哥如野狼之嚎。一署名“狼子”的玩友责问龙哥：“老板扣你薪水，也不应学我的叫声，侵犯我的专利。下次如再嚎，将对簿公堂。”龙哥苦笑曰：“狼子野心”。

▲067. 黄昏时分，阿King约玩友来家。忽有急事，即在房门留一字条云：“七点半一定回来。”届时回，见玩友留一条：“等到十九点半尚可，七点半实在等不起。”

▲068. 杂志社屡次搬家，几位玩友甚为“关切”，来信询问：“是为了躲债吗？！

▲069.1995年第一期因纸张问题，外地发行量较少。各地发行商连连告急，怨声载道。适主编病，老D请示对策，主编悠然曰：“顶住。”老D、阿King整日道歉，苦不堪言。无类授釜底抽薪之计，二人遂将主编家中电话告之发行商。未几，主编满面怒容弃家而来，众皆暗笑。

▲070. 武汉金鹏玩友来信说：95年第一期一到书摊，我运气5秒（聚集能量），尔后，大吼一声，如虎狼一般扑往一本书。吓得老板以为我要实行三光政策，或要打黄打非，连说：“我有执照，都是正经书！”可惜我只带了4元钱……

▲071. 一玩友自称街机“高打”（高级打手？）。我友自称“高翻”（高级翻译）。

▲072. 营口张志国玩友（自称“多余”）建议主编为便于检查小编的忠诚度，信用值和经验值，可每期用菜单形式将小编名称后附上各种HP，以使读者明了小编们的工作态度。龙哥看毕，慌忙将信扔进纸篓。不料被无类检举。主编大怒，以龙哥私毁信件罚没一月奖金。龙哥喟然叹息：“唉，‘真是多余’！”

▲073. 日前，一位玩友来电话查询："我已订了一年杂志，为何到现在还未见杂志社寄来的超任?"无类茫然问道："何有此事?"曰："第一期电刑室手记明白说的。"无类怒斥："如此弱智还要玩电子游戏,追星去吧!"

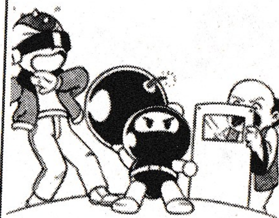
▲074. 杂志社接到一木盒包裹，上有小红字曰："特别警报,小心拆看!"众皆惊骇,不知里面藏有何物?老D颤栗曰："莫非寄给克林顿之炸弹包裹?"主编强令无类拆看。无类喃喃曰："都是单身，何必非我!"小心拆视，乃一玩友托杂志换游戏卡，卡名："炸弹人。"

▲075. 上海张一懿玩友来信叙述其购买"侍魂"的经过。一专卖店本来标价235元,一夜间忽稍加一笔改为285元。诘问BOSS何故，BOSS拿出95年第一期指"游戏新闻眼"曰："LOOK，北京590元，上海才Half Money，何为贵?"张闻后几欲气昏。信末斥龙哥"真乃不仁不义之人。"主编令龙哥反省，龙哥检讨之第一句为："宁可天下人负我,不可我负天下人。"

▲076. 一玩友异想天开，建议主编大胆改革杂志，前32页为游戏攻略，为3000万电玩迷服务。将后32页全部改成《电刑室手记》,嘉惠于十二亿人。让十二亿人皆知电玩之乐趣和博大,亦示电玩友"天下为公"的宽广胸怀。主编阅后，连说："罪过，罪过!"

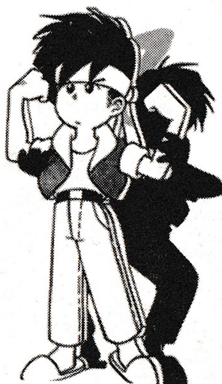
▲077. 高考在即，几位大连应届玩友来信告假，说在重奖的诱惑下(老爸答应考上大学奖超任磁碟机一套)，只能暂时"保外就医"，待半年后一定全副新式武装重返集中营。

▲078. 一玩友说龙哥不公开自己形象和真实身份，使闯关族总处于一种"恐怖状态中"。



『怪诞玲珑』的

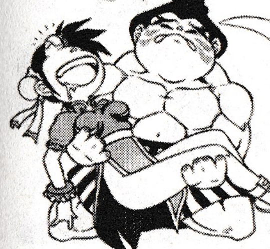
电刑室手记





『狼狈不堪』的

电刑室手记



▲079. 一玩友来信告诫龙哥以事业为重，勿沉溺女色。龙哥大怒："我无女友,何来'沉溺女色'?"欲状告该玩友"性骚扰"。

▲080. 一位可爱的小姐来信说，父亲一发火，就全靠《三国志Ⅱ》了。先设定一位极英俊优秀的君主冠以父名，自己当然只能是能力低下的一个小卒了,让君主带领自己亲征。然后叫父亲看,于是乎多云转晴。

▲081. 据一则秘密消息透露，阿波罗飞船登月后，在月球上发现手掌机一只，背面刻"王母御赐"四个篆字。该机现存美总统办公室，克林顿闲暇时经常摆弄。但至今不能玩，据云电池没电。

▲082. 一日主编忽发奇想，令小编必须学习外语。龙哥曰："学鸟语何用?"主编大怒："何为鸟语?!口出妄语，停薪半月。"龙哥曰："鹰(英)语,鹅(俄)语,岂非鸟语乎"?

▲083. 徐州一玩友批评杂志错字太多，屡教不改,应将杂志社改为"杂质社。"

▲084. 刚过春节,常熟一玩友预交1997年全年杂志款。主编喜滋滋曰："可见读者对杂志的信任。"无类哼道："这是不让杂志1997年涨价!"。主编："啊!"

▲085. 一小读者问"软体动物"："软体动物是什么动物?""软体动物"回信："电脑类动物。"

▲086. 阿King去上海出差，自谓用10元钱打遍上海街机厅，未几日，杂志社接阿King电报："钱输光,速汇款,以便回京。"

▲087. 阿King自沪狼狈返京，令小编皆惊诧,沪上何以如此多高手,竟将阿King统吃?阿King嗫嚅道："高手不多,靓女太多。"

▲088. 一玩友将信折成一只纸飞机，半天打不开。无类性偏急，怒道：“干脆寄一只保险箱算了”。

▲089. 阿 King 嗜“街霸”，常以最高难度用全部十六位战士均可爆机自豪。然近日屡遭败绩。先被一美国人用 GUILE 打败，又被一日本学生以 RYU 击倒。最近又被一港客用飞龙“搞定”。阿 King 惭愤之余，抱怨 CAPCOM 为何不设计个北京武术家，否则决不会受此折辱。

▲090. 小读者张博致信无类，因为非常崇拜无类的游戏才能，特此向无类宣布：“从即日起，你就是我干哥了。”无类回信：“请先认清男女，再认干哥！”

▲091. 读者来信署名千奇百怪，早些时候常有人以 RYU，KEN，GUILE，春丽落款。近期则以 SONIC、MARIO 居多，也有不少霸王丸，格斗三人组、飞影、藏马、悟饭之类。甚至还有署名飞天猫，恐龙哥斯拉、史莱姆……

▲092. 为照顾外地玩友，1995 年第三、四期杂志均提前出版，一署名“倒霉蛋”的玩友说为此打赌他输掉一周饭费。

▲093. 杂志社招收编辑，一中年女士应聘云：其子喜爱贵刊，故愿报效。主编回信曰：“木兰从军已谬。代子进集中营，岂现代人之所为？”

▲094. 一玩友来信说编辑部中名字最烦人的当数主编的大名。“熏风”极易使人联想“放屁”等不雅之事，有损主编形象。因此建议改为“熏肉”，“熏肠”为好。

▲095. 有玩友投稿，末附一信，称编辑为“鞭及”。说这是他“童男作”，如有不妥之处，请“鞭及”用力“鞭及”之。老D 回信：同病相怜也。

『难寻故土』的电刑室手记





『不明性别』的电刑室手记

▲096. 一玩友擅长关系学。遥测编辑部“内情”：无类憎恶龙哥，经常给龙哥下绊，关系紧张。老D 老实，然缺心眼，被人当枪使。阿 King 潇洒，从不婆婆妈妈。无类不知是男是女。如是男，大可不必太刻薄。如是女，为何不嫁给阿 King(无类看信气得差点晕过去)。主编与小编关系紧张，动辄扣钱，让人讨厌。还是早点看中央电视台“夕阳红”吧(按：此公预测极准，一个月后主编即看“夕阳红”去了)！

▲097. 在小编力请之下，编辑部购鸡丝方便面一箱(批发价)，以便加班时裹腹。然小编们皆正当年，食欲极旺，未几日，即去之大半。正欲向主编申请再买，忽见主编通知：“为仿效美国的工作方式，上班时间一律不供应开水”。众小编皆呆若木鸡。无类鼓饭盒叹道：“鸡丝鸡丝奈若何？”

▲098. 一小读者给老D 来信问：听说你一日不玩游戏机即便秘，吾亦如此。可我们这儿经常连续停电一周，不知有何对策？老D 回信：将此病传给贵地供电局长或其老婆或爱犬均可。

▲099. 龙哥几日未见，主编问其去向。龙哥曰：“每日受电刑”。见主编怒目而视，遂笑嘻嘻掏出几页稿纸曰：“受刑不过，屈打成招”。主编见是“游戏新闻眼”，题目为：“世嘉偷袭智乐王国——纪念抗日战争胜利 50 周年”。被主编“╳”。龙哥叹曰：“新闻眼里无新闻”，遂停载一期。

▲100. 一日上几何课，老师要求做线段 MD 的垂线。一玩友禁不住大呼：“MD，世嘉！”老师大怒：“MD 为何‘是假’？”玩友遂在教室外“站岗”一节课。

▲101. 一玩友来信祝“集中营”：一帆风顺，好事成双，三吉高照，四季平安，五谷丰登，六六大顺，七星报喜，八面来财，九九归真，十全十美，百事顺心，千意千随，万象更新。众小编皆苦笑。无类遂改为：一贫如洗，两袖清风，三餐不美，四面楚歌，五斗折腰，六神无主，七拼八凑，八十一难，九年面壁，十面埋伏，百废待兴，千虑一失，万万不能。

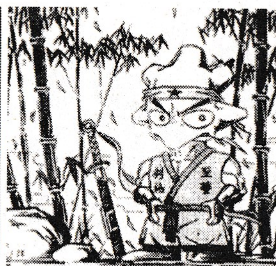
▲102. 通告：编辑部重大人事变动：老D已向主编正式提交辞呈，将去某大学攻读心理学博士。特工黄已于六月中旬自福州来京就职。编辑部忧喜参半。

▲103. 老D声明如下：因“什么也干不了”(龙哥语)，所以只能金盆洗手，退出江湖。编《集中营》一年有余，与诸玩友(难友)感情日笃。忽然离去，不免黯然神伤。也许诸位有一天在某个校园角落里见到一位寒酸的博士，别忘了问一声：是老D吗?我们曾有一段缘份……

▲104. 老D简介如下：男26岁，湖北襄樊人，学历：硕士毕业。身高：1.65米。容貌：瘦小枯干(一典型南蛮)。爱好：玩街机，上厕所。最喜欢的格言：精品。最敬佩的玩友：阿King。

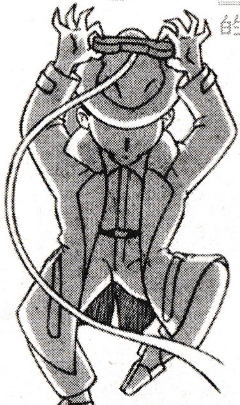
▲105. 特工黄为一悟性极高之人。玩格斗游戏从不按正式的必杀技出招，全是自己揣摸的“邪派功夫”，且深藏不露，常于关键时刻一招置对手于死地。阿King亦惮之，称其为“恐怖的特工黄”。

▲106. 特工黄在简介中说：他在毕业前夜曾用《街霸》将龙哥打哭。龙哥切齿道：“特工小儿，如此嚣张！此番来京，定要报仇！”无类问其何以被打且“哭”，龙哥则顾左右而言它。



电刑室手

『江湖高手』的





电刑室手记

『纸上谈兵』的



▲107. 第五期杂志纸张灰黄。一自称擅长“占星术”的女玩友来信对杂志前景做一预测：贵刊第六期将以手纸印刷，且呈长卷形式，以便阅后入厕。另外她建议：如贵刊同仁都便秘，手纸泛滥，可寄给诸玩友协助使用，人多好“办事”嘛，千万别印成杂志。

▲108.“94典藏本”印刷精美，不几日，编辑部即告无货。一上海漂亮小姐专程来编辑部购买，老D在其软硬兼施下，竟从编辑部存书中偷拿一本相赠。小姐大喜过望，握手致谢。不知何人告发，被主编按规定罚十倍书款(150元!)无类揶揄道：“150元和小姐握个手，值吗?老D带着哭腔说：“罗锅趴铁轨，值!值!”

▲109. 龙哥为报特工黄一箭之仇，整日翻找《街霸》相关资料。见日本两届“街霸大赛”的冠军均为古烈，拍案大喜道：“好，用古烈必胜。”次日翻书，见阿King批语：“纸上谈兵，于事何补?”龙哥默然。

▲110. 一玩友已过18岁，但因身材矮小，常被街机厅拒之门外，来信向无类讨教办法。无类回信：“穿高跟鞋”。

▲111. 哈尔滨邮局检查科科长陈×汇款邮购《典藏本》，杂志社以挂号寄出，被哈邮局以“查无此人”退回。检查科陈×只能自己检查自己何以收不到邮件。邮局负责查询的部门收不到邮件，好象有点滑稽。

▲112. 玩友阿飞自称“吕布”。高考落败后发誓要奋发读书。近日却见其沉溺于《霸王的大陆》。责其何以食言，阿飞以嘴指电视。原来正让吕布读书，且智力达85，众玩友皆大呼：“用功得法!”

▲113. 北京“狂死郎”来信说：语文老师问“二六七号牢房出自何处”Q君支吾半天说：“好像是《电刑室手记》。”老师喝道：“NO，不是《电刑室手记》而是《绞刑架下的报告》。”课后，几位玩友联名致信杂志，呼吁将《电刑室手记》改为《绞刑架下的报告》。

▲114. 3.9北京查抄后，各专卖店老板皆如惊弓之鸟。某专卖店老板王X见有隙可乘，遂自称工商局稽查科(?)逐个给各店打电话，令停业整顿。想在京城蝎子拉屎——独一份。不料王X早上上班，见门上油漆大字：“房屋危险，请勿靠近”。数日无人光顾，几致倒闭。



电刑室关张后，还有这个传统一直保持到了现在

当年告别“电刑室”时所说的一段话

后记

《电刑室手记》连载一年多，受到不少玩友的鼓励。一些电玩圈外甚至曾对电玩有某些成见的人士饭后茶余，也看一看《电刑室手记》，享受一下轻松调侃的乐趣。幽默不是一件容易的事，是对生命张力的一种宽容，一种释放，一种缓解。幽默本身是一种宽容，也需要我们用宽容的态度对待幽默。幽默和庸俗并没有严格清晰的界限，但我们摒弃庸俗而提倡幽默，因为幽默是一种文化。《电刑室手记》因为众所周知的原因已经结束它的使命，今天刊出它只是因为：它是——历史——遗迹——而已——而已。

电刑室手记——真实的谎言

电刑室手记——真实的谎言

历年精彩读者言论选登

辛苦的游戏迷和玩酷的戏生活在一起迸发出精彩的妙语连珠

■ 心中只有一个闯，我打眼里仅容一个杀，我拼；勇斗不敌丧了命，我骂；软磨硬泡过了关，我狂。杀“人”不偿命，天经地义；欠“债”不还钱，无人骂娘。数英雄人物，还看闯关族！

北京　崔筱彤（94.1）

■ 集中营能否对“高手”下个定义。这世道厚脸皮的人不少，唯恐有诈。希望集中营设段位制。另阿龙（龙哥）不知有何资格做集中营营长，应废除终身制，阿龙应拿出风度，脱袍让位，由高段玩友轮流坐庄主持。

上海　张峰（94.3）

■ 本人是一名“刑满释放”（参加工作）的“要犯”，“犯罪”历史长达十余年，有一整套“作案”工具（任天堂、世嘉和超任等），“作案”经验丰富。虽多次受到“管教人员”（家长、老师）的“加刑”，仍然“死不悔改”。看了“紧急通辑令”，本人深感自己“罪大恶极”。为争取“改造”而“重新作人”，本人甘愿“戴罪立功”作一名“线人”，竭诚为广大玩友们服务！

上海　吴斌（94.3）



体例

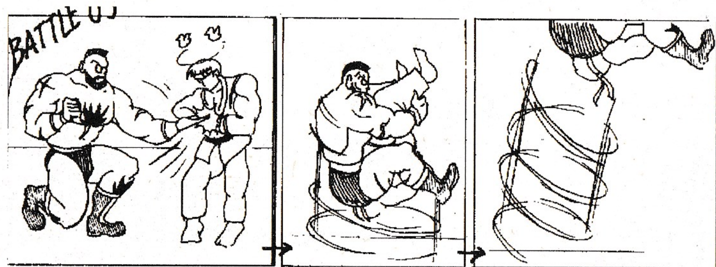
心中只有一个闯，我打眼里仅容一个杀，我拼；勇斗不敌丧了命，我骂……

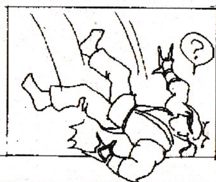
北京　崔筱彤（94.1）

读者言论　读者姓名　杂志出处

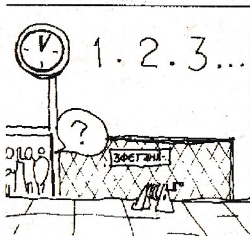
■ 一位自称“无人人”讲了他“惨痛”的经历。他因看《集中营》而买了SEGA而成电玩FAN。不料女友强烈反对，经半个月的围剿与反围剿而终于“拜拜”。痛定思痛，他上书编辑部：“为了解除玩友的后顾之忧，必须重视妇女解放，将发展女性玩友作为一项工作提到日程上来”。他说翻开玩友俱乐部，蝇头小字，密密麻麻，女玩友却凤毛麟角。全国十二亿人，除了男性，就是女性（哥白尼式的发现！）《集中营》为何不去开发这宝贵的资源？而且女性的反对会阻碍她们的朋友，兄弟、子女、丈夫加入电玩行列。其祸害远烈于杨贵妃、武则天。贵刊一向以玩友的“大本营”著称，却忽视妇女解放；完全是路线错误。《GAME集中营》改名为《GAME少林寺》算了。

上海　无心人（95缩印本）





原刊载于《电子游戏软件》1994年7月号







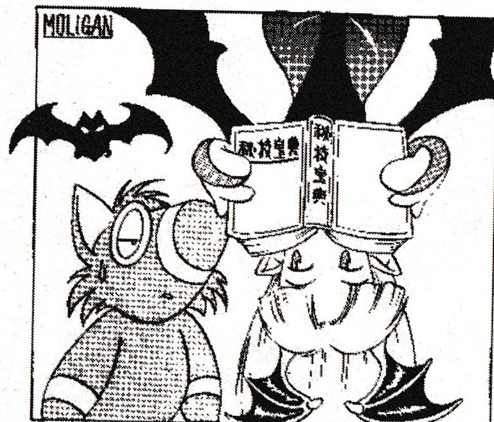


游戏的趣味

乱搞说明书

关于使用《97'秘技宝典》时的注意事项

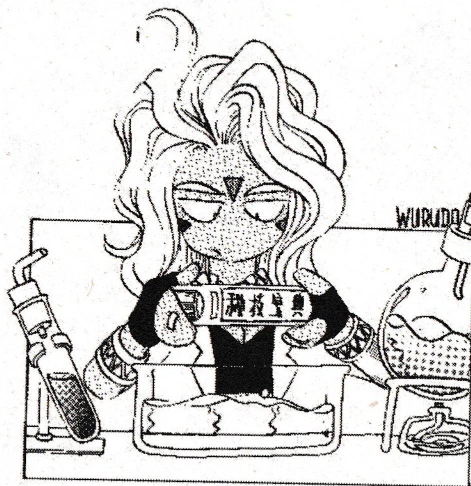
没话找话 本文是当初编制《97'秘技宝典》时，编辑们的突发灵想之作，实意不在说明，主要还是在密麻枯燥的秘技条款中给读者找点乐子，给自己点放松……



1. 本书内容浩繁、装帧精美，无论以何种姿势观看，均需保持正向、不可倒置，并在观看前后轻拿轻放。

2. 本书非耐用消费品，请勿连续翻看20遍以上。如连续翻看多次，请注意让本书进行适当的休息、调整。

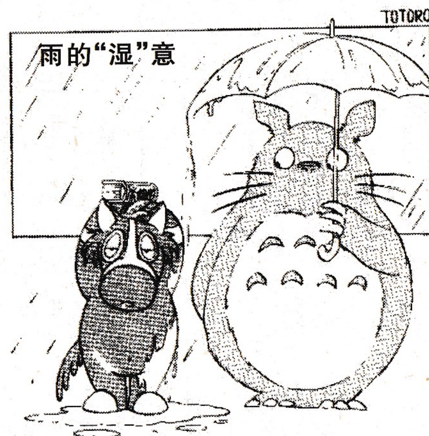
3. 由于本书未附带任何发光物质，在观看本书时请维持一定的光线强度，并尽量不长时间观看。



4. 本书未附带任何隐藏物质，也未用秘写药水书写文字，所以请勿将本书分解或用任何液体涂抹、浸泡。

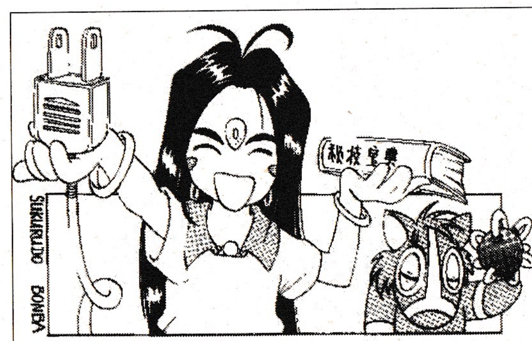
5. 即使用任何加热方法也不会使本书变为食品，所以请勿将任何烹饪方法施于本书之上，也不要带进厨房之类的地方(厕所除外)。

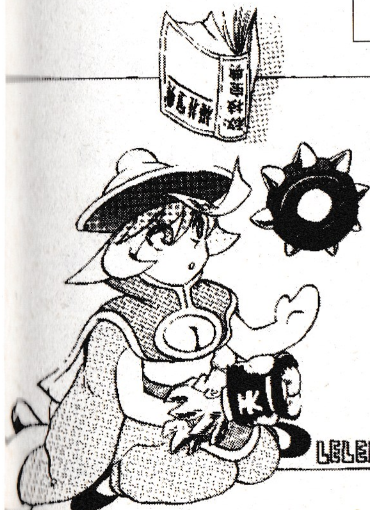
6. 本书非电器用品，请勿将本书接在任何交、直流电源之上，也不可安装任何型号及种类的电池。



7. 此外，本书也不可做为服装、药品(偏方)、家具、鞋垫、枕头、钱包、手纸、凶器、容器、交通工具、雨具、农具、肥料、饲料等等物品使用。对于当做以上用具使用而产生之后果，本书不负任何责任。

8. 本书所刊载之秘技只限在对应游戏中使用，与秘密武器、秘密组织、秘教、作弊、秘信、秘戏、气功秘宝等事均无任何关系。当携带本书出入海关或安全检查时请予以正确说明。







历年游戏畅言选登集锦

辛苦的游戏迷和玩酷的戏生活在一起迸发出精彩的妙语连珠

生化危机系列集锦

●**生化危机 2**:尿多了,心跳少了

江苏金坛　王志刚(99'10)

●**生化危机 2**:不打得满脸开花,你就不知道花儿为什么这样红

南宁　李榴(99'12)

●**生化危机 2**:训练你对抗"恶心"的极好教材

上海　王佳陆(00'3)

●**生化危机 2**:外面的人想进去(好玩),里面的人想出来(恐怖)

杭州　胡亦成(00'8)

●**生化危机 3**:全球的第七大危机(前六大危机为:粮食、人口、环境、贫困、健康、资源)

北京　李(99'12)

●生化危机 3:PS2 发售前,PS 对抗 DC 最强悍的武器

湖北大学　杜远(99'12)



体例

●**樱大战**:大神一郎——日本的韦小宝

南昌　李铭(99'10)

读者所评游戏　读者姓名　杂志出处

●**生化危机 3**:会做逃兵,才能取胜

重庆　蒋涛(99'12)

●**生化危机 3**:打丧尸时像端枪对着我的仇人

沧州　董国峰(00'1)

●**生化危机 3**:玩完生 3,大街上见人都像丧尸

南宁　金杰(00'1)

●**生化危机 3**:丧尸怎么越来越"美"了

岳阳　喻凡(00'1)

●**生化危机 3**:女孩们都喜欢这个游戏,所以我也喜欢

唐山　李伟(00'2)

●**生化危机 3**:副标题叫"最终逃脱",可我怎么只有 GAME OVER,没有最终逃脱呢

淄博　赵亮(00'2)

●**生化危机 3**:追踪者仰天长啸之态,非常酷似暴走八神,也许是个性使然

天津　王伟(00'3)

●**生化危机 3**:生 2 有个"豆腐",生 3 是否应该有"冻豆腐"、"臭豆腐"之类

天津　尤佳(00'3)

●**生化危机 3**:死不再是生的对立面,而是存在于生命中成为生命的一部分

兰州　马祥(00'4)

●**生化危机 3**:三人行,必有丧尸焉

邯郸　李斌(00'4)

●**生化系列**:对丧尸,杀之可怜。不杀,我可怜

自贡　贺念(00'2)

●**生化危机**:都是你的错,让俺面临生物和化学两门补考的危机

保定　魏征(00'2)

●**恐龙危机**:恐龙好恐怖,每玩一次都有不同的震撼感

吉林市　娜日哈(99'11)



格斗无责任测试

本文原刊登在“电软”1998年第5期上，既然是“无责任测试”，那便不具备代表性和权威性，尽管笔者尽量要求自己比较客观，但难免夹杂个人色彩，若有不当之处，还请格斗家们见谅，仅供参考，为博一笑(一骂)……

原作\江苏王伊浩

1 你认为什么是格斗胜负的关键?

A 选用的人物拥有强大力量

B 灵敏的反应

C 实战的经验

D 高超的技术

2 你所崇尚的格斗思想?

A 以彼之道还彼之身

B 防守是最好的进攻

C 攻守平衡

D 进攻是最好的防守

3 新游戏你想掌握什么?

A 必杀技

B 游戏系统

C 必杀技性能及连续技

D 强力连续技

4 你喜欢选择的人物类型?

A 无赖型

B 主角型

C 强豪型

D 相克型

5 你喜欢的必杀技类型?

A 强力型

B 安全型

C 速度型

D 反击型

6 你所追求的战斗感觉是什么?

A 胜利

B 沉稳

C 攻防间的刺激

D 华丽后的爽快

7 你在胜利之后会有何反应?

A 大笑，且向对手挑衅

B 笑，并笑出声

C 微笑，等待对手投币

D 微笑，劝告对手不要投币

8 你在失败后会有何反应?

A 愤怒，伴有敲击周围物体行为

B 沮丧，之后安静地离开

C 继续投币，屡败屡投

D 手中持币，在一旁观察，以求发现弱点，一雪前耻

9 你使用的人物数量和发展方向?

A 只用一个角色，特定化

B 用几个角色，个性化

C 用多数角色，多元化

D 会用全部人物，全能化（可能性？）

10 你采用什么样的格斗战术?

A 没有战术便是最好的战术

B 诱敌深入

C 出奇制胜

D 猜测对手行动

11 当对手出现破绽时，你如何对待?

A 可能被对手诱招，不予理睬

B 以简单实用之技巧打击对手

C 以连续技、必杀技打击对手

D 痛殴之！要让对手记住这次教训

12 在时间将尽，对手体力较少的情况下，对手力图反扑，你又如何应付?

A 全力防守，等时间结束

B 用破绽小的技巧来耗时

C 我行我素，不考虑时间和体力

D 将对手无情地击倒

13 在时间将尽，对手体力较多的情况下，你又会用什么方法扭转局面?

A 全力进攻，赌一把运气

B 用破绽小的技巧来诱敌

C 我行我素，不考虑时间和体力

D 逼迫对手，使其在压力下出错

14 在对战相持阶段，你的指导思想又是什么?

A 先发制人

B 后发制人

C 攻防间寻找机会

D 不给对手机会

15 格斗游戏的快感由何产生?

A 超必杀击中对手

B 拆解对手的攻击

C 连续技加追打

D“PERFECT”!

16 什么是格斗游戏你所重视的?

A 人物、画面、音效

B 操作性、系统

C 游戏可玩性

D 投入度

17 你想和什么样的对手交战?

A“EASY 级”

B“MEDIUM 级”

C“HARD 级”

D“VERY HARD 级”

18 当遇到弱敌时，你的态度如何?

A 让他尝尝超必杀

B 使用习惯的战法

C 让他知道什么是连续技

D 压倒性的胜利后，对其进行指导

19 当遇到强敌时呢?

A 绝对信任自己的实力

B 观察学习

C 小心应付

D 置于死地而后生

20 你使用什么样的连续技?

A 简单实用的

B 便于反击的

C 复杂多变的

D 强力自创的

21 你如何看待 2D 与 3D 格斗游戏?

A 一者过时,一者新潮

B 鱼与熊掌

C 完全取决于个人喜好

D 共同发展，相互补充，无高低之分

22 你认为格斗游戏是什么?

A 只是一种游戏

B 一种技术

C 既是技术又是艺术

D 是一门艺术

23 就你看格斗游戏将如何发展?

A 高质量的画面,众多的人物

B 新颖独特的设计，良好的手感

C 简易丰富的必杀技

D 复杂丰富的连续技

24 格斗游戏的魅力是何在?

A 变化多端,十分有趣

B 高度的对抗性

C 复杂的技战术

D 游戏者的成就感

25 你更欣赏哪一种类型?

A“A 型”

B“B 型”

C“C 型”

D“D 型”

A 得 1 分,B 得 2 分 C 得 3 分,D 得 4 分
(满分为 100 分,90 分也别太高兴了!)

A 型(*55* 分以下)

比较特别的一种,有些另类的感觉,有着鲜明的个性(打机时),强烈的胜利欲望,且不按牌理牌,与此之对战时会有找不到感觉的感觉,格斗风格诡异多变,是中段者的大敌。警告:你若自觉难逢对手,要么是对手太弱，要么是你所走的极端给你带来的暂时胜利，有空还得从最基本的着手,潜力很大哦!

B 型(*55 ~ 70* 分):

比较看重实战胜负，善于反击，没有明显破绽，寻求实利，视华丽为华而不实,格斗风格比较传统,也有比较硬朗的时候。因异常谨慎,*D* 型玩家往往难占便宜。警告:过于冷静是冷清,过于沉着是沉闷,要领悟格斗游戏的乐趣,你需要的是探索、学习和大胆的实践。

C 型(*70 ~ 85* 分)

真正的高打多在这一类中产生,讲求技战术的灵活运用,实战经验起着一定的作用，比较容易接受别人的东西，在实战中不断提高自身水准,他们使游戏场面富有悬念和戏剧性。警告:骄傲是使你无法进步的障碍,自信与自负只一步之遥,要尊重你的对手。

D 型(*85* 分以上)

不用说，这是最理想主义的一派，但多数拥有较强的实力，攻击性使创造力有所发展，追求使用必杀技与连续技时的快感，努力使打斗场面像成龙的电影(天语:现在对成龙式的电影可是有着反面意见呢)。警告:“浪漫”前面可以加“天真”,天真的想法会使你在某一天一败涂地,还是听听徐根宝的吧“激情 + 理智”!

98’世界杯未曾收录的另类精彩镜头



——源自《电子游戏软件》95’缩印本

历年游戏畅言选登集锦

辛苦的游戏迷和玩酷的戏生活在一起迸发出精彩的妙语连珠

拳皇系列集锦

●**KOF97:** 草雉的火，特瑞的拳、罗伯特的腿，是97无敌组合

淮北市　王道杰（99'12）

●**KOF97:** 无聊时找麻宫。想打人时找蔡宝健。想吃烤鸡找草雉京

广东廉江　赵李刚（99'12）

●**KOF97:** 遮脸头，绊倒裤，八神小心

天津　孙佳（女）（00'1）

●**KOF97:** 假如不知火舞也暴走，后果不堪设想

吴县　钟玉英（女）（00'1）

●**KOF97:** 春风吹战鼓擂，我的八神怕过谁

哈尔滨　杨林（00'3）

●**KOF99:** 为八神出场而不懈努力，掏铁，投币，投币，掏铁……

广西合浦　陈怀安（00'1）

●**KOF99:** 打人挨打同样爽

宁波　王剑波（00'4）



体例

●**樱大战:** 大神一郎——日本的韦小宝

南昌　李铭（99'10）

读者所评游戏　读者姓名　杂志出处

寂静岭系列集锦

●**寂静岭:** 恐怖不足，吓鸟（菜鸟）有余

南京　高毅峰（99'10）

●**寂静岭:** 没有"寄生前夜"恶心，没有"生化危机"系列激烈，但确有一种真正的恐惧在心头

福州　林鸣羽（99'12）

●**寂静岭:** 今天有大雾，会不会发生和寂静岭同样的事

攀枝花　王克君（女）（00'1）

混说集锦

●**王牌空战3:** 我是一只小小小小鸟

本溪　董文洋（99'10）

●**口袋战士:** 看背景比玩游戏更有意思

上海　徐峰（99'11）

●**铁拳3:** 平八是我爷爷就盖了

广东东莞　李福克（99'11）

●**起程之诗:** 现实中的诗织小姐何时才能出现

广东番禺　刘秀玲（99'11）

●**灵魂能力:** 经典中的经典，被《FAM通》评为满分是名至实归。强烈的临场感，痛快的发泄，打到最后还可以再……再鞭尸，"把快乐建筑在敌人的痛苦之上"

桂林　李少林（99'11）

●**水印之书:** 在恐怖游戏的狂潮中，SONY能及时推出这类精美的作品，玩家应该为其鼓掌

佳木斯　朱峰（99'12）

●**太阁立志3:** 安得不摧眉折腰事权贵，使我尽得开心颜

云南曲靖　陈玉易（99'12）

●**GB版"牧场物语":**
①农民都应该玩一玩
②为什么小精灵借我的东西不还
③现在我真的很忙，又要上学，又要种庄稼，又要照顾牛和鸡，真累呀

陕西安康　郭晖（99'12）

●**寄生前夜:** 谁说女子不如男

武汉　黄璞（00'1）

●**圣剑传说:** 玩过之后，得了"暗黑魔王症"，看见螃蟹就要将其踩成多边形

重庆　邵开全（99'12）



《电子游戏软件》
独家代理的巨作

游戏名:GAME SOFTWARE'S MONSTERS
类型:FTG
机种:PS、PS2、DC、ARC
媒体:CD、DVD、GD、NAOMI 基板
PLAYER:1P～4P
发售日:预定 2000 年年末商战时期上市

出处说明

本文集原刊登在《电子游戏软件》2000 年增刊上，这里稍微进行了些许改动。



■简介:本作由"AGES"和"□△×○"两家日本著名电玩公司负责推出多种版本，其目的就在于扩大他们各自的主机和街机在大陆地区的市场占有率。究竟鹿死谁手，还请玩家们慎重选择主机。本刊代理的软件价格为 28 元（全国统一）。恕不代理硬件。



游戏美编/武术指导:
沈阳 叶胜茂
推广企划:S·P
包装制作:头戴豪式面具者

游戏角色招式特色解析



●小天天

该角色除了拥有春丽的霸王天升脚，还有天地一尽击（一击必杀）:←蓄力 30 秒以上→＋拳脚。挑衅技是"天"，与豪鬼的胜利姿势相似。



游戏角色招式特色解析

天师＆SHADOW ②

●天师

该角色善于模仿，并精于自制面具。其基本招式与日本格斗巨头卡普空旗下 SF 门下某大叔有异曲同工之妙，玩家一试便知。

独有技如下:

1. 真豪附体（自杀技）:←→↓＋START
2. 豪式瞬狱（耗气三级）
3. 愚者必灭崩击云身双虎十连杀（乱舞技）
4. 召唤兽攻击:真豪现身瞬狱双杀
5. 挑衅技:好好学习，天天向上

●SHADOW

该名角色的技巧与另一格斗名厂 SNK 旗下饿狼门下一大姐相似。

独有技如下:

1. 不知火之吻（接受舞的一吻后展开的强力无敌疯狂连续乱舞攻击），(→↘↓↙←)×3＋(轻 K＋重 P)
2. 召唤兽攻击:不知火舞＋SHADOW＝世界第一
3. 挑衅:中国第一



游戏角色招式特色解析③

PHOENIX&龙哥

●PHOENIX

此人以“画廊画稿”系列必杀技为代表。

独有技如下：

1.画廊画稿.穿，↓↘→P

2.画廊画稿.激，→↓↘P

3.画廊画稿.乱，↓↙←P(3回可)

4.飞凤疾风脚

5.画廊画稿.尽穿：飞行道具，是“穿”的强化↓↘→×4轻P+重P

6.画廊画稿之画稿千重浪(将所有画廊中的积压画稿向对手砸去的超级残忍飞行道具。↓↘→×10+面板上的全部按键(含START)

这名角色在长相上有KOF椎拳崇的影子，而招式上亦有龙连打和龙连踢(均可3回连续攻击)。至于背上的巨大纹身，听说是画上去的。

●(聋)龙哥

独有技如下：

1. 龙年大吉（面带微笑向对手拜年的招式。效果：令对手的超杀槽减至零)，指令为←蓄→←↓轻P+轻K+重P+重K

2.龙吼(将助听器强行塞入对手耳中，之后大吼一声将对手体力震空的无赖指令投)，(→↘↓↙←→↘↓↙←> 摇杆两周)+PK同按

3.召唤兽攻击：截拳道之反背连舞

4.挑衅1：阿舅、阿……(李小龙的叫声)

5.挑衅2：背向对手以巨大青龙纹身作恐吓用(似豪鬼“天”姿)

游戏角色招式特色解析④

风&真·疯马

●风马

马头帽

这个角色被美编设定为喜抽烟类型(火机为美国制)。主力技巧为升马拳、升马脚、无限金钱、无限道具。上段当身技为“秘技无敌”←↓↙K。

独有技如下：

1.体力补充：上上下下左左右右轻K轻P

2. 金手指版无敌（20秒内受敌攻击不失血)

3.召唤兽攻击：无敌金手指(中文版)

4.挑衅：秘技宝典(完整版)

●真.疯马

该人物除真.升马拳和真.升马脚外，另备有“马吼波动”和“马卷旋风蹄”。

独有技如下：

1.马疯了（敌攻击无视的强力无属性攻击)，类似拉尔夫宇宙幻影

2.召唤兽攻击：

牛头马面兄弟仁义

3.挑衅：

□△×○∪↕……(马叫)



●暴.龙哥

以咬、顶、吼、打、尾打为基本技，而以“恐龙危机”为投技。

独有技如下：

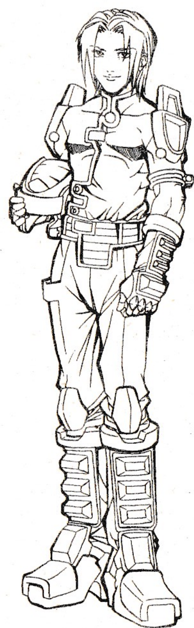
1. 再现侏罗纪（所有种类的恐龙一齐冲出的残忍群殴技），指令十分复杂。

2. 召唤兽攻击：那美克星神经之强力一击。

3. 挑衅：夜露死苦（日语：请多关照）。

游戏角色招式特色解析

暴·龙哥＆双·无类 ⑤





●无类

该角色有两个版本。选女版时在选人画面上将摇杆推上按START即可。攻击力虽弱，但其挑衅技“御意见无用”可令对手晕点。

●主编（恶）

该角色也有两个版本，以善/恶区分。恶主编以“主编怒/狂/吼/杀/疯”为基本，均为蓄力系。

独有技如下：

1. 开除，可令对手体力暴减70%并令其攻击无效15秒。

2. 罚你阅读读者来信1000封（一击必杀）：近身，摇杆10圈＋任意一键。

3. 挑衅技：开除（伪技，仅摆姿势）。



游戏角色招式特色解析

主编（善＆恶）⑥

●主编（善）

除“帝王”系列必杀技外，投技“催稿”十分霸道。

独有技如下：

1. 扣薪：可令对手体力速减50%。

2. 罚你阅读读者来信1000封：近身摇杆5圈＋任意一键。只扣对手50%的体力。

3. 挑衅：扣薪。



历年游戏畅言选登集锦

辛苦的游戏迷和玩酷的戏生活在一起迸发出精彩的妙语连珠

口袋妖怪系列集锦

●**口袋妖怪金、银**:新瓶装旧酒,但味道真不错

永嘉　黄陆瑜 (00'3)

●**口袋妖怪·金、银**:要是真有精灵球的话,我真想把邻居那只哈巴狗收进去

韶关　赖冰 (00'3)

●**口袋妖怪·金、银**:因记忆电池没电,一夜间,120多只怪兽全部逃走,那感觉……

宿州　田振宇 (00'3)

合金弹头系列集锦

●**合金弹头2**:运气+贪婪=高分

安徽铜陵　崔晨 (99'12)

●**合金弹头2**:我左躲右闪上瞧下看,每个敌人都不简单

桂林　方淮剑 (00'1)

●**合金弹头X**:变态的外星人被打爆时还会吹口哨,怪哉!怪哉!(难道放屁才正常?)

广西南平　甘霄 (00'2)



体例

●**樱大战**:大神一郎——日本的韦小宝

南昌　李铭 (99'10)

读者所评游戏　读者姓名　杂志出处

●把中国特色的假球,黑哨设计在足球游戏中,一定比KONAMI的实况足球更有意思

南阳　邢元元 (00'2)

●实况足球4:国奥队如果训练课天天玩这个游戏,霍爷不至于下课(小编天天玩,也没打进国家队)

重庆　范俊 (00'2)

●**合金装备**:所有准备从事间碟活动人的必修教材

儋州市　付厚忠 (00'3)

●**极品飞车**:我终于拥有了日思夜想的法拉利跑车(就是价值400万人民币的那种),不过是在《极品飞车》里

侯马　钟贵宝 (00'3)

●大航海Ⅳ:我将成为中国第二个郑和

沛县　许晓辉 (00'3)

●SD高达:没有枪,没有炮,敌人给我们造

重庆　彭征 (00'3)

●DDR:能使人类进化出第三只脚

锡山　曹永刚 (00'8)

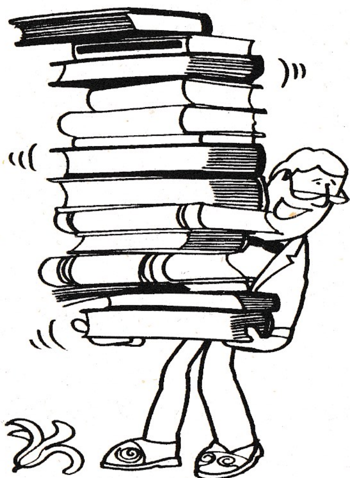
●DDR:每日狂跳数小时,楼下以为是地震

青岛　韩超 (00'8)



都是你的"错"

曲:张宇
词:尿缸



都是你的错，是你引诱我，你还用那魔鬼似的外表吸我。

都是你的错，漂亮也是错，彩页那么多！都是你的错，资讯一大箩，你还有那精彩攻略，研究所(游戏研究所)。

都是你的错，精彩更是错，害我着了魔。

你让我怎么可以摆脱，
不用说都是《电软》你惹的祸，
你总是出现在书店的角落，
就像那鲜花一朵，妖艳似火，再好看不过。

实在有太多人爱你着了魔，没几秒 GAME 之 SOFWARE 又缺货。

我又再次犯错（买了你)，(弄得我)伙食没着落。

原刊载于
《电子游戏软件》
2000 年 8 月号
文/广东　陈伟光

危险！

是迈进了欢乐之门

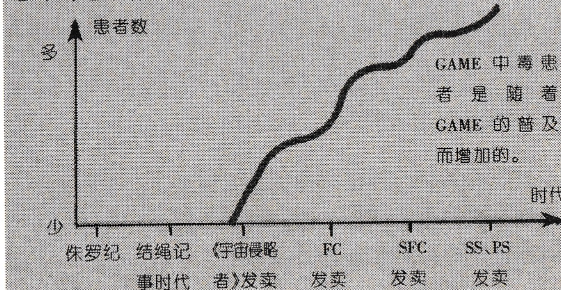


还是走向地狱入口

GAME 中毒症例

GAME 中毒症例分上、下两篇，原载于 1996 年第 6 期、7 期。刊出后，不少"毒者"对号入座，声称自己中毒甚深，惊慌不已。六年过去了，GAME 中毒症还在传播，大家似乎也未找到治疗的良药。非但如此，还有变本加厉，肆虐横行之势——电脑中毒症，摇滚中毒症及至近两年的网络中毒症等。其实喜爱甚至酷爱一样东西，就都会有一点中毒的轻微症状，没有什么大碍，弗修依法就认为所有的人都是病人，这话一点错都没有。不过不要待到"足球流氓"的程度就是了。

如今人类中正有一种新病在蔓延，这就是 GAME 中毒，这是在文明及电脑发达之前不存在的病，由于症状都是由玩游戏过度而引发的，故称之为 GAME 中毒。



源自《电子游戏软件》1998.5

GAME中毒的彻底研究开始

找找人们玩游戏的过程中身体究竟会有怎样的异样状况发生

过分热衷于电玩，而夜间不眠不休，不关机地连续操作，走路时头脑中会回响着从前某些热爱的游戏主题曲。这种体验，每天或经常玩GAME的游戏迷都曾有过吧。

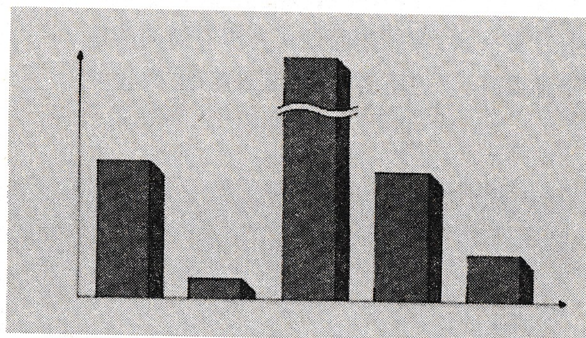
是的，这就是GAME中毒，如果不重视而任其发展，它就会侵蚀人的身体，以现在的医学和精神病理学，很难对GAME中毒下一个准确的定义，而本篇便是尝试列举一些中毒现象令玩家有所警惕，看一看自己是不是已经中毒了。

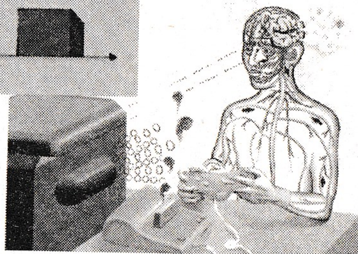
1 五感发病与游戏的关系？！

调查3 五感中毒症状

感官	症状	患者数
视觉	长时间玩同一个游戏而被烧坏视网膜里侧	中
听觉	将游戏中的台词用在生活中	多
嗅觉	新买的主机或卡带开盒一瞬间，要闻一下味道	中
味觉	在游戏中看到了食物，便想去找相同的东西	中
触觉	只适应自己的手柄因而带着它到处跑	多

这些是对人类五感与游戏中毒的关系进行的研究。从我们列出的表中，大家可以看出五感（包括视、听、嗅、味、触觉）与中毒的对应关系。但是现在仍无法得知大脑与GAME中毒的关系。





虽然大脑和游戏中毒之间的病症联系现在还没得出有效的结论，但往往这种深藏不露的症状会是致命的哟！

2 时间·场所与发病的关系！



调查1 场所不同症状也不同

场所	症状	患者数
街机厅	钱花光了，开始变卖随身带的东西	少
自己家	读书时读着读着便玩起来了，在笔记本上画画，无意中发现攻略提示就会放下一切去玩	多
坐车	遇上事故不禁叫出“CONTINUE”	少
棺中	死后仍不放弃GAME的人	几乎没有

玩GAME时或没玩GAME时，各种症状随时随地会发生，而在一天之中，可能会有多种病症一起并发。

调查2 GAME中及非GAME中的症状

	症状	患者数
玩游戏时	自己一个人时与GAME中的人对话，邻居会问“有客人吗？”	少
	画面切换时连按各个按键希望尽快过去	多
	随着游戏的背景音乐哼哼	多
不玩游戏时	回家途中，脑子里还在想着街机的某游戏，幻想正在过关	少
	工作、学习中无意识地哼出《街霸》、《魂斗罗》的音乐，周围人会问“是什么乐曲”	多

中毒事件发生后，危害最大的并不是在游戏时段，而是在平时。虽然中毒者自己浑然不觉，但他的一些习惯在旁人看来，似乎是3级脑痴的症状……

你是中毒者吗？

以上的症状你有吗？如果一半以上的现象你都有，那就已遭受毒害不轻了，今后可要多加注意。

对于GAME中毒症要尽早发现、早报告、早隔离（游戏机）、早治疗，如果仍坚持不改的话，不排除在若干年后会突发耳鸣、面色发青，健忘等并发病况的可能。

当然，可能仅仅有以上这些症状说明还不够，下面我们还要进行大量的具体分析，看看在各种游戏类型与中毒症状的关系中，您到底属于哪一种或哪几种。

检测以下你的中毒指数吧

在每个单独类别中毒症例旁都有一个选项框，您可以在以上各中毒症状后的框中填"√"或"×"，然后统计一下填"√"的点数，由此可以看看您究竟中毒有多深吧！

1 RPG 中毒症例



▲认为现实生活中的地面下也藏有宝物。

中毒症状

- 非常喜欢潜入地下 □
- 在生活中不锻炼而在游戏中拼命炼级 □
- 喜欢拥有别人的宝物 □
- 到处调查物品 □
- 疼痛时想象头顶上会冒出受损的数字 □

RPG 游戏的中毒者可以说是最多的，而症状也是多种多样的。战斗画面时，想快点结束而连按键是很轻的症状，若有了宝物收集癖便已到了晚期，会花一生时间去寻找 GAME 中的东西吧？

GAME ONE 《最终幻想》系列

辛劳症：在 FF 系列中，经常可以借助道具或学会某些特殊魔法而不靠实力打败强敌，所以有时 LV 极低也能获胜，当然这种战术需要费的心力也不少，尤其更有些变态者会以全员青蛙、河童的状态与最终 BOSS 作战而获胜。

GAME TWO 《巫术》系列

复位病：本系列玩家最常干的，尤其在后半部，一旦被对方先发制人几乎必死。之后玩其它 RPG 也养成这习惯。有时有因为死亡减钱而故意挥霍的倾向。

收集癖：一定要获得名称上自己最喜欢的东西，如圣之铠与村正刀等，是为了宝物的魅力而中毒。

GAME THR 《勇者斗恶龙》系列

浪游症：RPG 的代名词"DQ"可说是 RPG 游戏的发扬者，但它也造就了这么一种 GAME 病症："浪游症"，表现为即使有明确任务也在地图上装做闲得没事而到处走动。

其表现症状主要有两种：一、从《DQ Ⅴ》开始，怪物同伴过剩——一般情况下相同怪物有两只以上时，再找这类怪物加入队伍就难了，但有这种病的人，甚至会夸耀说"我有三只金属史莱姆"（注：金属史莱姆很难遇上且多数会逃走）。二、"LV 最大症"——甚至成为同伴的怪物也要练至 99 级！

盗癖：这是由《DQ Ⅳ》就开始有的，无论桌子、床、墙壁等都要调查一下，而严重的便会在生活中到处进行这种无意义的调查。

赌博症：在游戏中的赌场乐而不疲地赌博症，赢了就存进度，输了就去按复位键重来。

2 SLG 中毒症例



中毒症状

- 每天作 GAME 中状况的笔头记录 □
- 经常梦到游戏中的各种情形 □
- 现实生活与游戏中的标准相混淆 □
- 培养角色至最强成癖 □

SLG 游戏的中毒症状与其它游戏类型是不同的，SLG 中毒者会将自己在 GAME 中的世界观引入到现实之中。

GAME ONE 《机战》系列

究级 LV 症：这是与 RPG 中毒非常相似的疯狂炼级症，例如非要利用地图兵器自杀而让角色不断成长，而且一定要最终得到超过敌方 BOSS 的级别。

LV 修正癖：绝不允许心中认定角色的等级高低顺序有变化，一旦有不符，哪怕自杀或者投敌任负也要想方设法把顺序修定过来。

GAME TWO

《三国志》系列



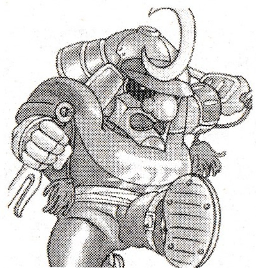
求知病：因游戏而对三国时代产生兴趣，但阅读的却是全套 60 卷的漫画三国志（横山光辉作，被称为日本漫画史上最大型的史实类漫画）。

偏种病：上述病症的进一步恶化就会导致在求学中对于三国时代的问题了如指掌，但其它科的学业则一塌糊涂。

人才收集、选拔癖：将无论敌国还是其它国的人材都收到自己麾下，相反对不喜欢的人物则会暗杀掉，是个危险的倾向。

自我满足癖：总喜欢让自己的名字成为新君主，而让现实生活中的领导、同事成为自己的手下。

3 FTG 中毒症例



中毒症状

- ●学习人物的必杀技姿态及模仿人语。 □
- ●随身带着卡带与手柄到处挑战。 □
- ●对战时决不先行告退。 □

对战 GAME 不论是在家用机还是街机均为大热门的类型，许多中毒者喜欢模仿游戏中人物的必杀技、胜利姿态、台词、甚至服饰、性格……

GAME ONE

《VR 战士》



口诀背诵症：为了能不用反应地进行攻击防守，对于“PPPK”、“G + P + K”等口诀如同本能般熟记，甚至不在机台前，听到别人说不相干的事出现“K、G”等字母时，也会不时地进行纠正。

GAME TWO

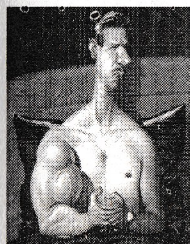
《街头霸王》系列

超 PERFFECT 症：从第一位对手到最后的首脑（VEGA 或豪鬼?），一局都不输是很正常的，但要一点伤都不受就太过分了，但是一旦被打中，就会去按 RESET 键的家伙也不是没有。

行为模仿症：对角色的挑衅姿式、胜利姿式、台词或服饰十分喜爱而在生活中经常模仿出来。

人才收集、选拔癖：在对战时总是不用普通技，而从头到尾都要用华丽的必杀技打倒对手，这样对付初级者时也许很管用，但对付上级者时就会因此露出太多破绽而落败。患这种病的人到晚期时每局都要以超必杀技将对手打出太阳，否则宁愿输掉也不用普通技取胜。

4 SPG 中毒症例



中毒症状

- ●看体育比赛转播时会在手上做出按键动作。 □
- ●实际与朋友体育活动时会带入 GAME 中的观念。 □

SPG 是特殊的游戏类型，因为游戏力求与现实相同，所以随之会产生许多容易理解的症状。

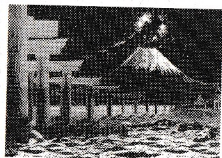
GAME TWO

《实况》系列

守门员进攻症：对技巧很自负的人会干这种事，让门将一直带球进攻，冲到对方禁区前进行射球，完全不管己方的球门，万一要回防时便很混乱。

平衡症：对 COM 战时为平衡比分进入点球战而射自己的门，这是比较严重的发烧现象，不过可以看到难得一见的悔恨动作大特写。

5 ACT 中毒症例



中毒症状

- 自己角色被打中时喊“痛”
- 为了宝物而不逃走
- 一定要对周围的地和墙拍拍打打

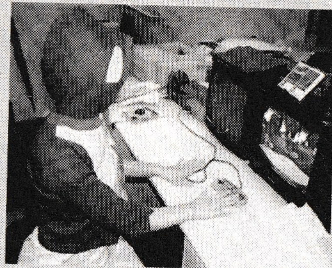


ACT 的中毒者在游戏中是不怕死的，任何角色死亡都没关系，只不过当己方的角色出现死亡或者阵亡的时候，就会狂吠不止，还美其名曰自己机在唱“死者之镇魂歌”……

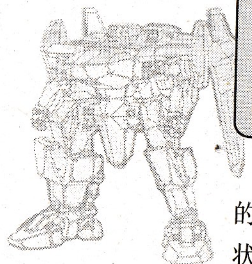
GAME TWO 《超级大金刚》系列

拍拍病：玩大金刚入迷的人，会学着大金刚的样子，总是用前足拍地面的姿势来拍桌面或地板，旁观知情者乐不拢嘴，但不知情者可能会以为精神错乱回归原始。

香蕉热爱症：在杂志社附近的果品店，当初大金刚游戏刚出现的那段日子，香蕉销量突然猛增，这还真说明分不清虚构与现实的家伙一天比一天多了。



6 RAC 中毒症例



中毒症状

- 实际事故中也认为不会死。
- 对实际的车辆漫不经心地驾驶。
- GAME 中撞了车就会去按“RESET”
- 用玩游戏的手感去操纵真关的车辆。



以 GAME 中的感觉对待平时的交通状况或驾车的人是十分危险的，而这种人正在快速增加中毒症状。

GAME ONE 《梦游美国》

赛马症：若将游戏中的初、中、上级赛道全都 CLEAR 的话，便会出现赛马，可以用马在车道上跑，这种乐趣是后来很多人专门寻找乐子的变态手段。

撞车病：为寻求快感而故意去到处撞车，是个无聊的习惯，通常无法继续玩下去了，更要命的是，如果他有执照而且有车的话，在路上很容易进化成杀手车……

7 STG 中毒症例

中毒症状

- 连打按键成为本能
- 快速地抖动手柄



GAME ONE 《极上◯版 沙罗曼蛇》

赛马症：本游戏中可爱而强大的敌人太多，只有快速连按才能有效脱困，如果在自动售货机上也本能地连按……那么便已经成为病友了。

撞车病：玩到后来，许多人在开始后便不再开火，只是一味躲闪敌人雨点般子弹的狂热者大有人在，这种人似乎能从画面中发现“绝对安全地带”。

8 AVG 中毒症例

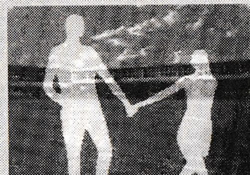
中毒症状

- 在人生中遇到大事时便列出表来选择
- 对生活中的冒险行为从不抗拒



GAME ONE **恐怖之夜**

影像过多症：因游戏中的人物只有影而无形象、玩家太过投入导致精神衰弱，甚至产生幻觉，看到生活中的人也把它想成影子。



9 PUZ 中毒症例

中毒症状
- ●一见到纯色彩的东西便想放到一起 □
- ●对于下落的一切物品都想用手柄操作 □

GAME ONE《泡泡方块》

泡泡中毒： 这是对所有"泡泡"或"史莱姆"、"水滴"等东西产生条件反射的症状，严重者会在白色视野下生成无数的气泡，对视觉有很大影响。

GAME TWO 俄罗斯方块

组合中毒： 俄罗斯方块这种东西玩得过多的话，会对各种形状有敏锐的反应，像家里的各种家具及凹凸状方形物都有反应，本能地想拼在一起。

好啦，辛苦地看了半天，现在我们开始

诊断你的中毒深度

就像我们在开始时说的那样，您如果像检验一下自己是否已经被游戏毒素侵害，请在每个症状后的方块中进行选择，认为有的填"√"不是的打"×"，然后统计一下填"√"的点数，由此来看一看你中毒的深度。

看看这毒你中的到底有多深

点数	中毒时期	状况	处方
0	无问题	你玩游戏吗？	应多体会 GAME 乐趣
1－9	潜伏期	分明是个游戏的门外汉	放心、保持节制
10－19	初期	业余生活以 GAME 为中心	适当调整一下
20－25	中期	GAME 占据了大量时间及金钱	要认识到危险性啦！
26－27	晚期	成了机械的 GAME 狂	无药可救了！

我上手术台

窥析编辑部个案解答

NO.1 软体动物 高度电脑中毒患者，每天停留于电脑前 18 小时，虽眼中布满血丝，但视力仍达 2.0，希望医学界给予研究，探其视力不败之谜。



键盘中毒症： 不用手柄，坚持要用方向键来玩格斗游戏，虽然手指弯曲如鹰爪，无怨无悔。

秘技中毒症： 因编辑部资料来源广泛，加上能上 INTERNET 进行世界范围的搜寻，故所玩电脑游戏大都能找到秘技（乃正式秘技，非鸡鸣狗盗之修改偏方），现在已到了游戏非用秘技不能玩的地步。

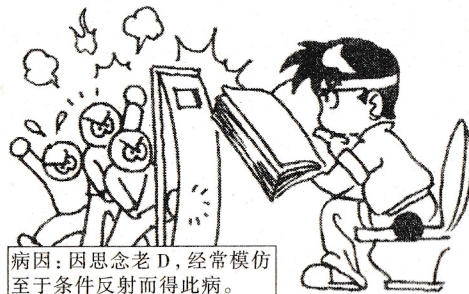
BBS 中毒症： 编辑部读者电话应接不暇，小编均患有电话恐惧症，幸近来软体动物经常占用电话上网，得以清静片刻。

病因：从小被老师视为弱智，家长叹息无奈，故以掌握高科技自诩，以提高自信心消除自卑感。

模拟器中毒症： 在多媒体电脑上用 GB，SFC 软件摸拟器来玩 4 色的 GB 游戏和因机能不足经常死机的超任游戏，玩之津津有味，称之魅力远胜于大容量高画质高音质的电脑游戏。

NO.2 龙哥

迷恋厕所症： 抱游戏书刊或 600 页《DOS 手册》入厕，之后沉迷其中，任凭后来内急者千呼万唤亦坚守阵地，不急不噪，读书功夫修炼至此，亦叹为观止，现已到书不厕不能读的地步。



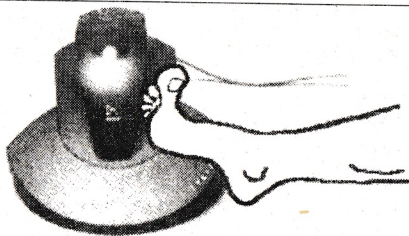
病因：因思念老 D，经常模仿至于条件反射而得此病。

火牛烧毁症：某日，插上超任玩游戏，不刻，火牛（变压器）烧毁，满室糊味，龙哥自认为其日本原装超任不会有问题，定是国产火牛作祟，换一火牛试之，又糊。又从包中取出珍藏双线大火牛接上，瞬间再糊。特工黄查之，超任内部短路也。

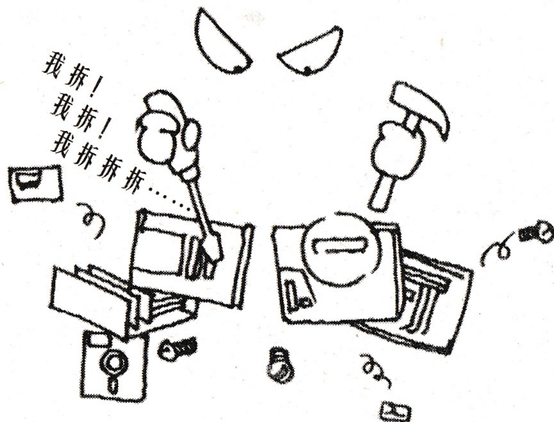
病因：崇洋媚外，尤其是日本。

三只手：龙哥之第三只“手”总爱放于桌面上，玩游戏时可用之复位、开关机，传闻还可取放磁碟，支持鼠标操作，据称己可自由取用抽屉中物品。

病因：半身不遂早期表现。



NO.3 特工黄



暴露癖：酷爱对各机器开膛，使游戏机或电脑内脏暴露，从不上盖或固定螺丝，所谓方便坏了好修。

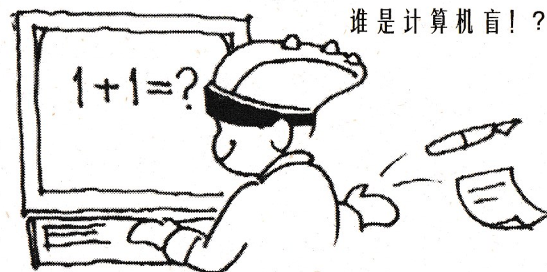
病因：查潘光旦译《性心理学》，似乎有遗传因素，但不能肯定确切病因，无医可治。

永不关机：开机后即不关机，谓减少开关机次数能延长机器寿命，还能防潮防虫不生锈，且可以随到随用，提高工作效率，令患火灾恐惧症的主编天天心神不安（因与上级单位签署了一项关于火灾追究领导责任的协议）。

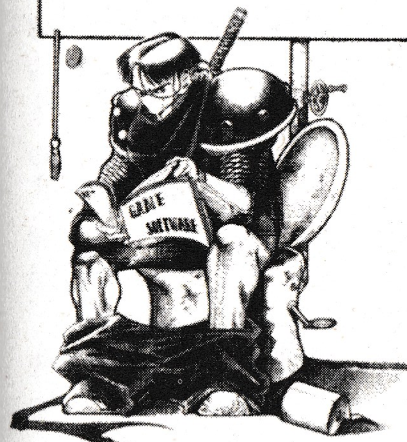
病因：弗洛依德讲破坏欲极强者即特工黄之类。

NO.4 无类

计算机迷恋症：做任何事情，简单如1+1=？写信封，查电话号码……均需开机，进入Windows，计算、编排、打印……不厌其烦而且自鸣得意，反对者被其斥之为“计算机盲”……



病因：偏执+低效率，治疗方法是用棒痛击，使之休克，称休克疗法（见《燕山夜话》）。



NO.5SHADOW PHOENIX

工作狂人症：经常每日工作从AM 9:00——AM 4:00（次日），赶在其他编辑前将下月稿甚至下下月稿子写完，精力充沛，自称“八方不败”。

病因：作为忍者，为夺得“心中的偶像”不知火舞的青睐（玩笑……）

NO.6 主编

有些杜绝症：任何时候都不允许玩游戏！！！

什么条件能玩？没条件！！就是不能玩！！！

病因：恐龙症……



上帝总有话说不够。

辛苦的游戏迷和玩酷的戏生活在一起迸发出精彩的妙语连珠

读者V.S『电软』的胡侃

●《电软》是我对抗电脑玩家的利器
北京　贺小飞（99'10）

●体太轻,"铁"太重
河北沧县　李欢（99'10）

●女娃大了着人爱
鞍山　陈福龙（99'10）

●情人还是老的好
青岛　吕和（99'10）

●饥饿的人面对发霉的面包
河南鹤壁　赵远明（99'10）

●开塞露
浙江金华　辛味（99'10）

●家长已阅
贵阳　杨城（99'10）

●拿着不赖,看看不坏,想着很菜
重庆　刘罡（99'10）

●金玉其外,猛料其中
广东惠州　王恒伟（99'10）

●不是杂志是朋友
济南　宋成友（99'10）

●希望杂志向贫民化转化。
云南玉溪　宋金宝（99'11）

●免费送杂志,不是昏话,是最终幻想。
辽宁朝阳　孙亮（99'11）



体例

●《电软》是我对抗电脑玩家的利器
北京　贺小飞（99'10）

读者言论　读者姓名　杂志出处

上帝总有话说不够。

●杂志变厚，便宜，送中插，送VCD,送游戏,送PS送DC送PS2送龙哥,送……(喘不过气来了)
重庆　曹亮(99'11)

●老小编,又发现好几个错别字!
江苏吴县　钟坚（99'11）

●一页都不能少(但可以多)
汕头　郑德安（99'11）

●我爱《电软》,但我不爱吹。
佛山　吴俊杰（99'11）

●每次督促我清理储蓄罐的都是你
常熟　朱鹤（99'11）

●众里寻它千百度，蓦然回首，杂志却在他人臂弯处(抢购不及时)
岳阳　喻帆（99'11）

●乌鸦原来是这么叫的!
呼市　达力格（99'11）

●不只是"厕上极品",也是"课堂极品"
广东绕平县　王尔佳（99'11）

●一本好杂志,不看真是虚度大好年华
安徽　黄治国（99'11）

●请看蓝天六必治
江苏常熟　温黎星（99'12）

●若不能增加页码,请将字号缩小(我有放大镜)
福建　邱辉明（99'12）

●没有"铁",就没有爱情
辽宁大石桥　孙璐（99'12）

●闯关族的"统一教材"
上海　刘广磊（99'12）

●"铁"保持匀速运动,彩页变为加速运动
广州　杨文超（99'12）

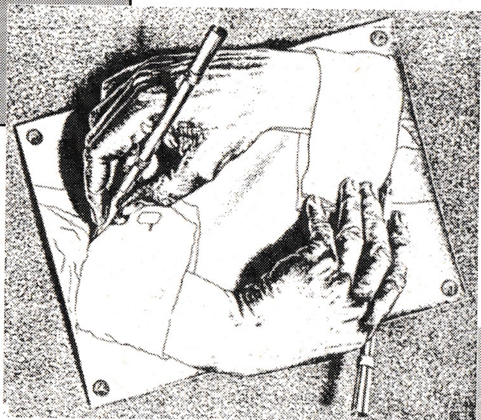
●GAME集中营→广告集中营
南昌　严俊（99'12）

●PS+电软=咖啡+伴侣
张家口　路玉军（99'12）

●《电软》可谓厕上极品。但看见广告,就又便秘了
福州　王振（99'12）

●我看《电软》的顺序是:①封面②价格③目录
江门　陆剑秋(00'6)





一只手在画另一只手，相互绘画的双手具有三维立体特征，而双手袖子却是二维平面的，整幅画面展现在二维平面纸上。这是荷兰画家埃舍尔的〈作画的手〉。画中呈现的矛盾，可以说是典型的视觉欺骗。艺术所追求的往往不是真实，而是揭示事物的本质和美感，即便艺术中所展现的世界是虚幻的，不真实的，不合理的。

原文图刊登在《电子游戏软件》2000年6月号上

编辑部的故事

『漫画版』







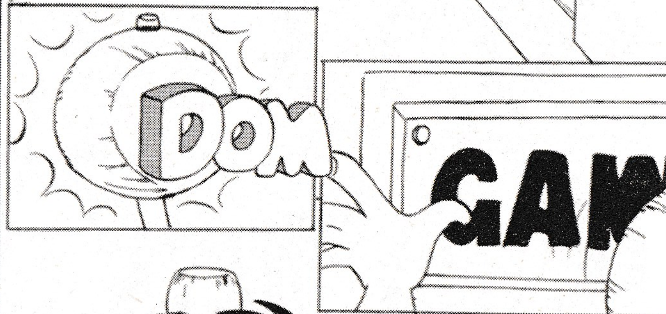
“电软”的成功，一个重要的原因，就是一群编辑形象的成功。促进其获得成功的，有搞笑的“电刑室手记”，而漫画鲜活的形象也是关键。漫画版“编辑部的故事”，将这个优点冲刺到了极限……漫画版“编辑部的故事”连载从1997年5月号到7月号共三期。

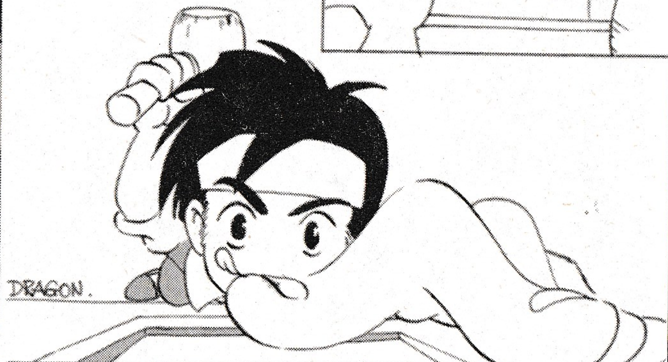
绘画：X.Y.M

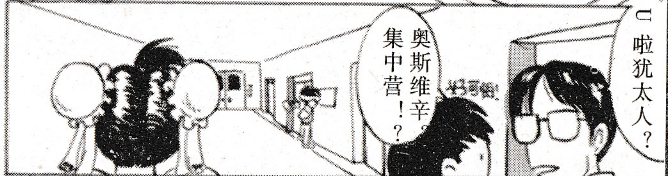
编辑部的故事

之浑乱众生像





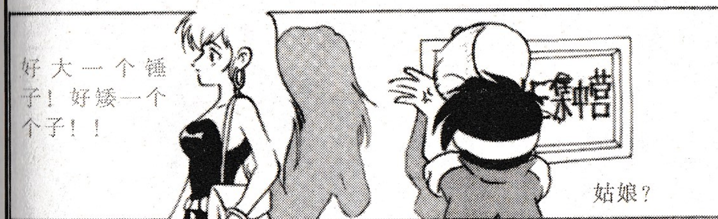




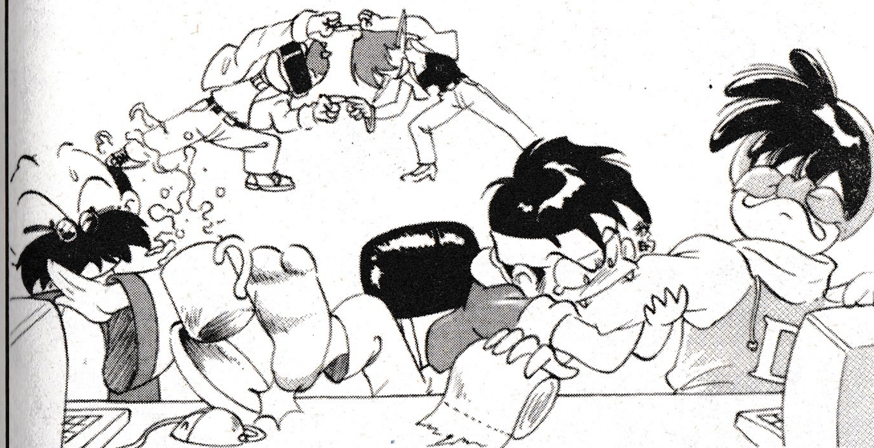
MOBILE SUIT GUNDAM　　CHUN LI



啊！！……
肿得好大的
食指！

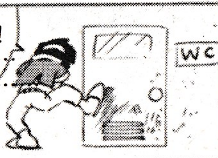




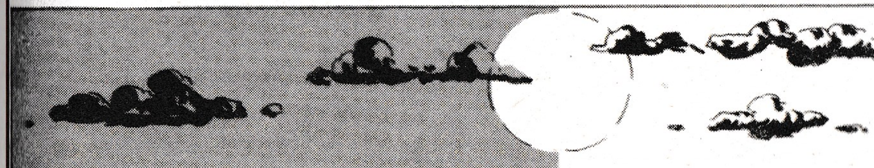


偶不是异型是无类





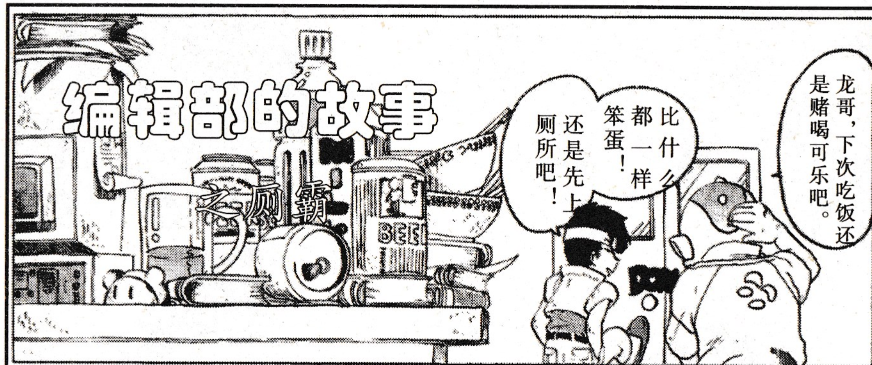
NO TYPE



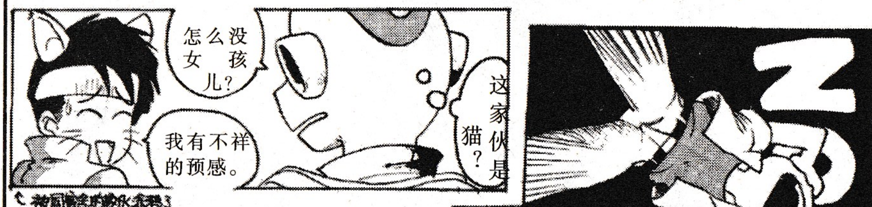
MOON　　SUN


龙哥，
一块玩游戏吧！
龙哥！你快死了!!
好像有嘈杂的声音？
难道离我要去的地方已经不远？
"D"
好像又走错了方向？
GAME PLAYER
《任天堂通信》
再不下来就炖了你！！
NAKORURU · EAGLE


怎么又钉上了？
恶
CAPCOM ILLUSTATION · RING CAT
· Princess Devirotte ·
我肯定不计前嫌。老D，这回你挨好了！
他一向小脑没发育全过……
VEGA 帽子上的 SHADOW 徽章怎么又出现了？
快请春丽救命啊！
CAPCOM

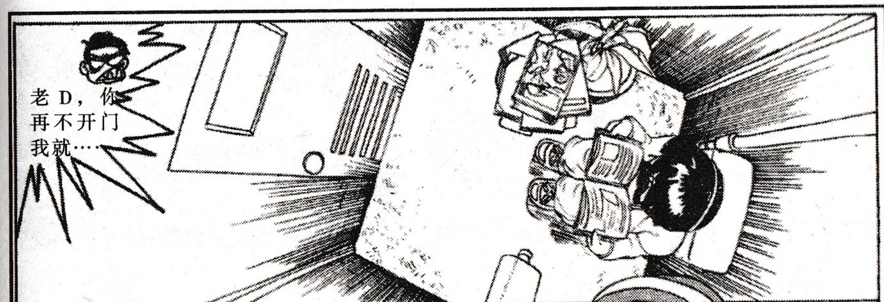

编辑部的故事
龙哥，下次吃饭还是赌喝可乐吧。
比什么都一样笨蛋！
还是先上厕所吧！


这些家伙像多米诺骨牌似的站在这里赶什么？
表情好痛苦？


怎么没女孩儿？
我有不祥的预感。
这家伙是猫？


使用中
抢先了！
难道被他、被他……


一定是老D没错！
他一时半会儿出不来。
我嘛

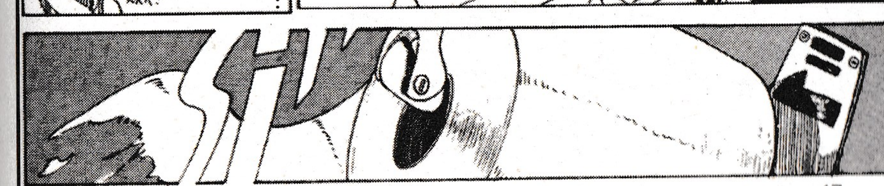

老D，你再不开门我就……


大好时光……
快乐年华……
哎…嘿…哟……


算了吧……
算了吧……
……还是把所有的问题……


……留给你自己……


DI…DI…DI…DI…(呼机)
ON





辛苦的游戏迷和玩酷的戏生活在一起迸发出精彩的妙语连珠

历年游戏畅言选登集锦

樱大战集锦

●**樱大战**:大神一郎——日本的韦小宝

南昌　李铭　(99'10)

●**樱大战**:当初为你，买下了土星，现在为你，不忍心卖掉土星

南昌　严俊　(99'11)

●**樱大战2**:因为你，才不觉土星老土

甘肃永昌县　张军　(99'12)

●**樱大战2**:山无陵，天地合，乃敢与君绝

四川南溪　李智　(99'10)

●**樱大战2**:失恋时最想玩的游戏

上海　孙君　(00'1)

格兰蒂亚集锦

●**格兰蒂亚**:长恨春归无觅处，不知转入此中来(白居易)

邯郸　郭振雷　(99'10)

●**格兰蒂亚**:没有"丧尸"的恐怖感，每个画面都洋溢着童话般的色彩和美感，是另一种享受

嘉兴　黄卓苗　(00'3)



体例

●**樱大战**:大神一郎——日本的韦小宝

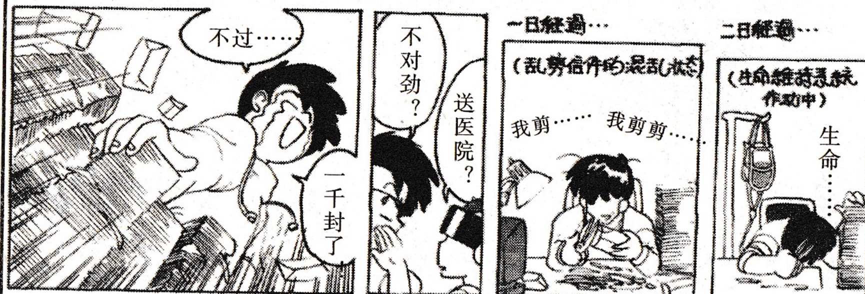
南昌　李铭　(99'10)

读者所评游戏　读者姓名　杂志出处

编辑部的故事

之空姐来信

老D因扰乱公共秩序，被罚每日看读者来信1000封。





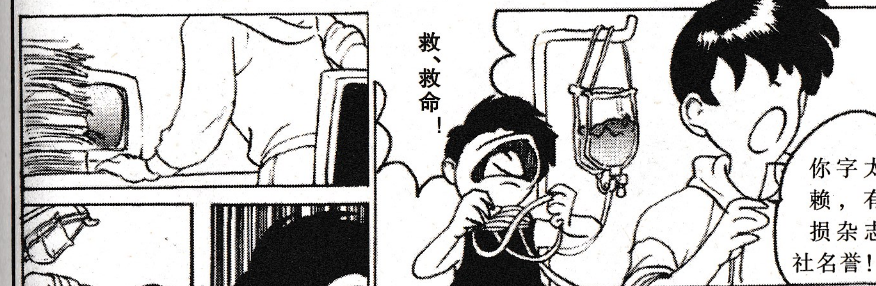














「这样做很危险！好孩子千万不要学他哟……

历年游戏畅言选登集锦

辛苦的游戏迷和玩酷的戏生活在一起迸发出精彩的妙语连珠

最终幻想集锦

●**最终幻想Ⅷ**：不是最好玩的游戏，而是最好看的游戏

东莞　周广胜（99'10）

●**最终幻想Ⅷ**：明年最酷的帅哥，脸上都有疤

上海　许鹏（99'10）

●**最终幻想Ⅷ**：奇怪，所有的人睡觉都不脱衣服、鞋袜

成都　王霄萌（99'11）

●**最终幻想Ⅷ**：男儿有泪不轻弹，为你流下第一滴泪

吉林　张梭硕（00'1）

●**最终幻想Ⅷ**：总觉得斯考尔像张信哲（或张信哲像斯考尔）

陕西汉中　徐熠（00'1）

●玩"最终幻想"竟达250个小时，人称"二百五"

中科大　魏春晖（00'3）

混说集锦

●**天诛**：谁说孤独的人是可耻的

陕西安康　白明新（99'10）

●**捉猴啦**：猴比人还精，进化论破产



体例

●**樱大战**：大神一郎——日本的韦小宝

南昌　李铭（99'10）

读者所评游戏　读者姓名　杂志出处



风马

当年《电子游戏软件》秘技栏目主持人风马的人气直到他卸任后许久都没有消退，就像这幅画中的马儿一样，始终在读者心目中活得生龙活虎，平易近人（能被人骑当然平易近人了……）

沉浸在游戏中的创造力

每个玩家都有自己对游戏的理解，每个朋友都有对游戏与人生的领悟，所以有很多妙笔将精粹的思考留给了这个世界……





电玩创世纪

本文原刊登在《电子游戏软件》5周年纪念专刊

上帝对天堂里的电视节目彻底地感到厌烦了。电视里每天都是那些福音颂歌、万寿无疆等陈词滥调，得有些可以消遣的东西，上帝这么想。

上帝想找个人来陪他开心。可是圣徒们、天使们都到人间降福音去了。偌大的天堂里空荡荡的，只剩下他一个人了。上帝觉得十分寂寞苦闷，这是许久未经受的感觉了。对着电视不知发了多久的呆后，上帝突然想电视机不该只用来看电视，如果也能用来玩游戏就更好了。上帝说要有游戏机，于是用了一天的时间创造出了游戏机。

第二天，上帝想光有机器也是不行的，要有游戏软件。于是上帝创造出了一款精灵吃豆的游戏。他很为自己的能力自豪，快乐地玩了一天。

第三天，上帝想，吃豆的精灵与要捉它的妖精们来场速度友谊赛更能体现博爱精神，于是上帝创造出了RAC游戏。上帝想，小精灵应该有敏捷的身手去完成吃豆的任务，或者可以把吃的豆子发射出去消灭妖精，于是ACT与SHT类型的游戏被创造出来了。

第四天，上帝想小精灵在迷宫里四处漫游，就像探险一样，于是AVG游戏被创造出来了。上帝又想起了曾在古罗马竞技场看过的角斗，小精灵也该去与妖精们比武，于是上帝又创造出了FTG游戏。

第五天，上帝想，要是能在游戏中体验不同的人生，表现出个人的智慧，那样游戏世界也就更完美了。于是上帝最后创造出了RPG游戏与SLG游戏，并对自己这最后的创意所表现的才华更为自豪。

第六天，上帝想，这么好的东西应该让圣徒、天使们也能分享。于是上帝想写一本类似《圣经》的书用以教诲圣徒。他想了又想，就叫《GAME集中营》吧！他为自己的书名很得意。

最后他郑重地写上"闯关族的家"五个大字。

转眼进入了第七天。连续六天不眠不休的工作与游戏使上帝感到极度疲惫，脑子里空空的什么创造力也没了。现在最迫切需要的是休息。于是上帝按下RESET键，切断电源，倒回到他舒适的床上。

第一代闯关族——上帝——带着蒙娜丽莎般的微笑进入了梦乡。

乱弹

●因想买只手拳（掌?）机，请介绍些有关于手拳机的情况
河北霸州市　邢磊（99'10）

●时间和"铁"总是跟不上PS的脚步
襄樊　孙建东（00'6）

●'99格斗之王：雅典娜的短发是维达·沙宣剪的吗
南昌　严俊（99'10）

●喜欢电玩，电玩却喜欢"铁"
潍坊　杨帆（00'6）

●SQUARE的标准读音应该是"死鬼儿"
湖北隋州　李晶（99'10）

●大家都玩'97格斗之王，就不会有人练"法轮功"了
浙江永康　吴豪（99'10）

●如果生命可以重新开始，我还是会选择游戏做我的爱好
高州　容治平（00'6）

●今生"铁"太少，来世开铁矿
大兴安岭　刘湘楼（00'6）

游戏软件发行商内幕

本文是从96年开始连载的"游戏制作入门"的第24期，原登在"电软"98年4月号上。虽然由于时间关系，一些资料比较陈旧，但作者叶展实战到位的见解今天看来仍有现实意义。

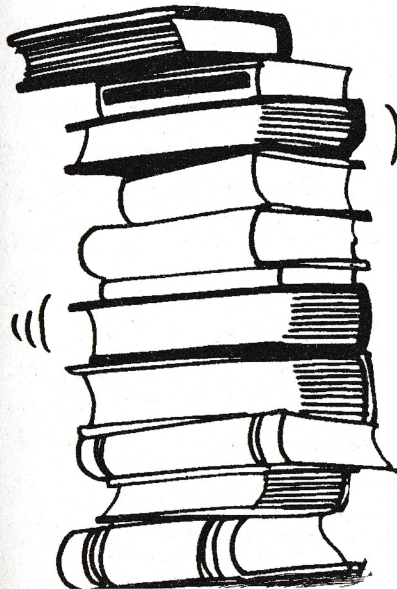
■■编译/叶展

一 买软件的钱都被谁给赚走了？

"钱"路历程:当您在商店里兴高采烈地捧着新购得的游戏时,您也许不会意识到:您口袋里的钱已开始了它漫长的旅程.旅程的终点自然是游戏开发人员，这一点大家都清楚。但在中间都经过了哪些关卡，您的钱是怎么被"瓜分"的,谁得到钱了,谁得了多少,您可能并不清楚。现在让我们来沿着"钱"路历程,实际摹拟一下游戏软件的销售。

假设一个新问世的PC游戏,零售价45美元,这个游戏是由一个独立软件开发小组设计的。这个独立软件小组从大的软件发行商处获得资金开发游戏（即软件开发小组本身不承担游戏的开发成本)。软件设计完成后,交给发行商生产,包装,发售。这是现在较普遍的游戏软件开发模式。玩家从零售商处以45美元购得游戏。(零售价)零售商从批发商处以33美元购得游戏。批发商从软件发行商手中以30美元购得游戏(30美元即为批发价)。可看出玩家所付出的钱中有66.6%到了软件发行商手中，但这并不是纯利，请继续往下看：软件开发小组从批发价中提取30%红利(即软件开发小组从每个游戏中获得9美元)。生产成本(盘片生产,包装,用户手册的印刷)大约为每个游戏4.5美元。市场推广(广告宣传等)成本每个游戏4.5美元.这样算来,开发小组,生产,广告等总共要占去18美元,软件发行商到此剩下12美元。但这12美元也不是纯利.现在考虑软件开发成本,现在一个中等规模的游戏软件的开发成本为100万美元。所以纯利就是:纯利 = 游戏软件销售量 X12 美元——100万美元.另外软件发行商还有日常开销(办公费用,雇员工资等等),及税务问题。所以最终大概每个游戏能获纯利3.5到4美元就很不错了。

从上面也可看出：软件发行商获利的多少，最终决定于软件销售量。根据经验,每年只有一两个游戏能卖到100万到200万份,大约有十几个游戏能卖到30万到50万份，500个左右的游戏能卖到10万到20万份。另外还有上千个游戏卖出不到10万份。这意味这大多数游戏对软件发行商来说不赚只赔！以上讲的是PC游戏,对专用游戏机的游戏来说,游戏机生产商(索尼,任天堂,世嘉)还要从每份软件中提取自己的红利(版税)。而对某些游戏机生产商(如任天堂),它自己还要控制所有软件的生产。对软件发行商来说真是雪上加霜!

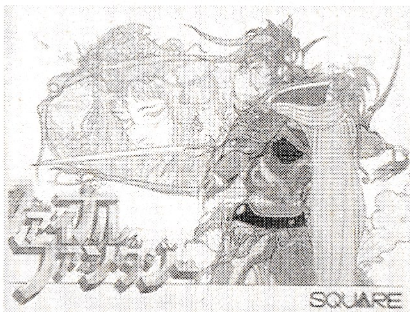


以N64为例，对每个游戏，任天堂要收取35美元的生产包装费(比之PC游戏的4.5美元,真是天壤之别)。这样软件发行商只能将批发价定为50美元左右．而零售价自然飙升至70美元左右。玩家们自然怨声载道。但软件发行商对此是无能为力的，因为生产权，甚至销售许可权都被牢牢掌握在任天堂手中。所以大家要报怨的话不要报怨软件发行商了，更不要报怨软件开发人员，他们获利实在有限。而对任天堂，玩家们的感情大概可用爱恨交加四个字来概括吧。

二 软件的价格考虑了多种因素

游戏业和电影业人们在谈及游戏价格时总爱拿电影来比较，来说明游戏价格过高。当然游戏和电影有很多相似之处，如：都是视听艺术，有情节，有特色鲜明的角色，都依赖于高新技术（计算机技术，特殊效果）。同时游戏业和电影业对从业人员有很多共同的技术，艺术素质要求。在一开始比较游戏和电影时，很容易得出这样的结论：游戏价格定得过高了！电影的开发成本和游戏根本不在一个数量级上.一般的电影成本是2千万美元，是游戏的20倍，更不用说好莱坞的动辄上亿美元的所谓"大片"了！但电影票价只有7美元，录像带也只19美元.看起来游戏价格似乎高得离谱！

但软件发行商们争辩说：电影是真正全球化的，好莱坞几乎进入了全世界所有的国家的市场，它的观众是无穷无尽的。但对游戏业来说则有诸多限制，首先：为主机标准之战所困扰，游戏被局限于某种主机（硬件）.而市场上这种主机的装机量就是游戏销售的上限。其次：游戏的消费者大多为12到24岁的男性，而电影的观众群的年龄和性别分布显然没有这项限制。这两项限制是游戏业与生俱来的，近年虽慢慢有所改善，如：年龄分布渐渐扩散。但迄今进展仍然缓慢。特别是第一条：没有一种主机可以被称为全球通用的游戏平台。从装机量上看PC有希望达到这一目标，但实际上大多数PC是用在商业用途的而非游戏。全球通用的游戏平台（硬件）的优越性是巨大的！全球范围的庞大的装机量意味着减少软件开发的风险，降低生产成本，最终降低软件价格。软件发行商们再也不用为同一个游戏开发数个不同主机的版本（人类创造力的极大的浪费）！这也是游戏业界，特别是软件发行商和开发人员所迫切呼吁的和热切期盼的。但全球通用的游戏平台在近期似乎是不可能的，专用游戏机的三巨头们已经投入了大量的资金与精力相互竞争，互筑贸易壁垒，目前也是欲罢不能！



三 成功之梦是什么？

每个软件发行商的梦想就是手里有一到两个真正能为公司赚钱的游戏大作。但千军易得，一将难求。真正的游戏大作少之又少。退而求其次，并非大作而仍能为公司带来较好收益的作品，也受到软件发行商的重视。而软件发行商也有几种方式获得这样的软件。

(1) 组建公司内部的软件开发小组：从软件发行商的角度来说，最理想的游戏并不一定是所谓"大作"，而是相对开发成本较低，且没有各种附加费用(付给游戏开发者的红利等)的软件。它们也许不必卖到100万份以上，但它们给软件发行商带来的利润并不亚于那些"大作"。而要削减各种附加费用，最理想的办法就是在软件发行公司内部创建软件开发小组，这样只需付给软件开发人员固定工资而无需从每份卖出的游戏中额外地再付红利。当然，迄今为止这种方式没有产生什么大作，不过从运行上看还可行。

(2) 发掘有潜力的新的独立软件开发小组：一般来说，游戏大作都是由已成名的独立的软件开发小组设计的，他们对红利要求也较高。



软件发行商们现在都在不遗余力地发掘新的不太知名的软件开发小组，在他们身上"押宝"，希望获得未来的暴利。新组建的软件开发小组由于默默无闻，一般不会提出太高的红利要求。而他们的作品一旦打响，可为软件发行商赚取高额利润。

四 要不惜代价地进行地毯式广告轰炸

广告宣传现在对一个一般的游戏，软件发行商一般不愿付出较大的广告推广费用，一般是100万美元以下.这样算来，批发价的4%是广告费.而在以前，游戏的批发价中30%是广告费。这也从一个侧面说明游戏业的不景气。而对少数大作，广告费用可能高达1千万美元。

五 老牌名厂—任天堂不容任何人小看

不守游戏规则的马里奥64作为游戏本身，具有无与伦比的游戏性和创造性，从游戏的开发和市场运作来看，也打破了游戏软件业的运行规则。马里奥64的开发成本是3千万美元。这是迄今为止最高的游戏开发成本。人们不仅要问：马里奥64是否能赚钱？回答是：马里奥64不需要赚钱！和所有的游戏不同，设计马里奥64的目的不是靠这个游戏给任天堂赚钱。开发马里奥的目的只有一个：使这个游戏质量超群！如果这个目的达到，第一可雄辩地证明N64的硬件机能，从而推动玩家购买N64主机的愿望，第二可为独立软件开发商树立一个榜样和标准，增强他们对N64的信心。因此马里奥64的开发者无需考虑成本因素，只需考虑技术因素（多幸福！）。马里奥64带给任天堂的利益是不能用其本身赚了多少钱来衡量的，马里奥64是任天堂公司整个市场战略的一部分. 无可否认，马里奥的开发人员并没辜负这3千万美元，他们开发出迄今N64上最好的最具革命性的游戏. 据保守的估计，这3千万美元的投入产生的间接效益相当于2年内为任天堂带来2亿美元的收入。

当然，任天堂自己制作游戏，不必像独立的第三方软件开发商那样，要付给任天堂自己出高额的红利（版税）和生产费用. 因此，节省下来的钱可全数投入开发中. 如果第三方软件开发商要开发马里奥这样的游戏，如果他们也投入3千万美元的话，那么游戏最终的零售价将高达100美元才能使公司的投入产出相抵，赚钱几乎是不可能的！简言之，马里奥64是少数几个只有像任天堂那样的硬件厂商才作得起的游戏。

六 究竟谁在赚钱？出乎意料之外……

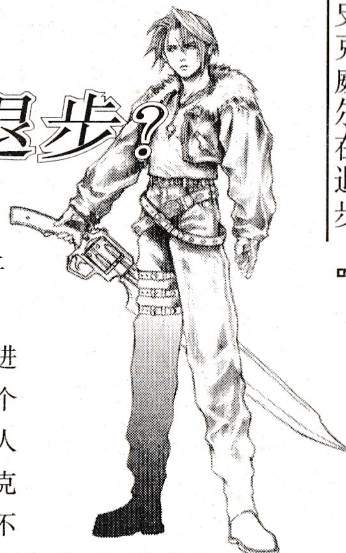
与一般人的想法相反，软件发行商们最近亏损严重。赫赫有名的Acclaim在96年亏损了2亿美元，Microprose亏了4千万美元，Mindscape亏了5千万美元，Virgin亏了1千四百万美元。游戏业究竟是怎么搞的？人们不禁要问：是不是游戏业的黄金时代过去了？怎么靠游戏赚钱越来越难了？是不是游戏出得太多了？也许游戏业需要另一次的重整了！

SQUARE

SQUARE在退步？

■■文/江苏镇江 张元

本文原刊登在《电子游戏软件》1998年11月号上



史克威尔，全日本最受欢迎的软件公司，进入次世代以来似乎也进入了“游戏一个比一个漂亮，游戏性却越做越怕人”的“怪圈”。这些人说得有板有眼，还动不动祭出“超任时代的史克威尔，……”的怀旧词句来抨击今日史氏。只不过笔者相信，这些“批评家”若玩“最终幻想”的话，绝对不会舍《FF7》而玩《FF6》的——除非7代已被打穿或是他根本没有PS。

我们不妨从史氏做得最多、卖得最好、也最受某些人抨击的RPG开始平反吧。RPG里有些什么？画面、音乐、剧情、角色、自由度等，主要的就这么多了，一个一个说起吧。

画面、音乐就别比了，目前的RPG画面没有人能和史克威尔的比肩，音乐也一样，这是许多人都认可的。

竟有人称《FF5》和《FF6》是系列中最强的——因为剧情最佳(?)！5代和6代的剧情真的比7代的好吗？5代是靠众多人物的死亡构成了悲壮的史诗，6代除了整体气魄的宏大与角色间的情感变化之外甚至没有给人留下太深印象的地方。而《FF7》的故事则更曲折，更加吸引人，并且获得日本97年度最佳剧情奖。《FF5》中死了那么多人也没有艾莉丝的死亡那么震撼人心，角色们曲折的人生经历、同伴之间更丰富的感情变化也是《FF6》中所没有的；“我们乘坐的列车是不能在中途停下的！”这句口号也成为了《FF7》的象征之一，点明了整部作品的中心，让人回味深远。记得95年某期杂志《电子游戏是一门艺术》一文曾经称：电子游戏的未来在于一大批取材严肃的正剧或悲剧，能打动千千万万成年人的心；而这样的游戏出现至少要等十年。很遗憾，两年后的《最终幻想7》

已经达到了此境界;而完全脱离Q版、以爱为主题的《FF8》显然就是冲着成年人来的!

角色形象也在改变,克劳德、斯考尔和艾莉丝等人的气质是洛克、蒂娜、克鲁诺他们比不了的。这些角色的人气度之高从另一个侧面说明了剧情也在更好地烘托这些魅力十足的角色。

史克威尔作品的自由度一向极高,从《FF7》到《寄生前夜》都有不少分歧点与隐藏物品,不看攻略一遍绝对不可能100%打穿,这也是史氏游戏性的一部分。《DQ7》出来后你能十几个小时打穿吗?只怕练级就要练十几小时吧!史克威尔的RPG进入次世代后又一个优点就是:无聊乏味的练级减少甚至没有了。

实际上,史克威尔做游戏向来就注重游戏性。连GAME ARTS这样的二流公司做个"追求游戏性"的《格兰蒂亚》就被夸成那样,史克威尔的游戏性再做不好的话,索尼早就连同其台柱一块儿垮掉了。

《最终幻想·战略版》被称为抄袭《皇家骑士团2》的作品,可抄袭出来的东西几乎比原作卖得还多!

《前线任务2》卖了50万之多;世嘉用三部《光明力量3》来骗钱,头两部加起来也才卖了25万……

彩京等厂商应该自惭形秽,辛辛苦苦移植的街机STG还不如史氏业余搞出的《第一猎手》受欢迎。

不管从哪个角度去看,史克威尔都在进步。从《TOBAL No.1》里的方块人到《神佑擂台》中几乎无棱角的克劳德,从略显模糊的《FF7》CG到《FF8》中清晰无比的片头,从《FF7》的哑剧到《武藏传》里天真活泼的人语,史氏在硬件机能改变的同时,自身也在不断探索,不断进步。

"史克威尔游戏越做越差"恐怕是有人捏造出的观点吧?这些人拥戴自已心目中最高的世嘉,见到土星不争气就想尽一切办法拆索尼的台,不惜损人利己(利己了吗?)。别忘了,95年那时候也有人狂热拥护世嘉,不但大骂超任主机及游戏、任天堂公司乃至日本国民(当时世嘉以美国市场为主),还把土星形容成了一台"读盘速度与卡带无异"、"拥有64Bit级的机能"、"做《侏罗纪公园》里的CG特技效果都绰绰有余"的强劲游戏机(SGI工作站?)。以上事件早已成为笑柄,只希望这类事件不再发生了!希望不再……?!

SNK的几大罪状



■■文/北京 恶魔猎人

本文原刊登在《电子游戏软件》1998年11月号的GAME BAR栏目上,那也正是SNK系格斗游戏在国内如火如荼大发展的阶段。而作者在那个时刻出此"泼言",不知是否有预见今日的事态。事过境迁,当年的争斗求胜之心如今是否也已灰飞湮灭?

SNK的格斗游戏,普遍存在着一个最要命的问题:就是难度过于弱智!在这里我并不是说它太难或者是太容易,而是说打固定的人物居然普遍存在着那么几种"秘技",只要此技一出,通常都可以大获全胜。甚至通盘都有效,这不是弱智是什么?!

下面就分别列举一下SNK几大著名格斗游戏里面的这种现象,另外这些游戏还有它们所"特有"的"令人作呕"的弱智之处,待我一一道来:

《饿狼传说》系列:SNK自以为"独创"的线移动,是游戏的最大"弱智点",记得当初还玩得挺带劲,结果碰上一"君子",此公在设法赢你1/3的体力之后,就在两线之间跳来跳去,滚来滚去,一直到时间耗尽为止。您说这还有法玩吗?!在后面的某一代之中,居然出现了"乱舞"系的技巧——顺序地按一系列的键。唉,我们为什么要背下来这么难的东东呢?看来可以相提并论的"弱智技"只有《铁拳》的"十连技"啦!游戏的"绝技":损血,然后连放超杀基本都可以获胜。

《世界英雄》系列:此游戏当属格斗游戏的最大败类,我曾亲眼看到一君使用风魔,使用发镖、升龙拳、发镖、升龙拳、发镖、升龙拳这样的战术,一直到通关!可怜而又可爱的敌人居然总是在同一个地点"老老实

实"地跳过来，真是令人"叹为观止"。颇为得意的此公竟然还念念有词曰"出程序了"。看来这个程序还真的"很不错"。

《龙虎之拳》系列：又一"大失败"的作品，虽然人物超大，巨有魄力，然而确是一个"反应迟钝"的玩艺。一玩就可以感觉得到。游戏中的"气力槽"，似乎是一个很有意思的设计，其实让人非常不满。尤其是看到坂崎良再没有气的时候发虎煌拳的时候，总是让人想起那个"丹"的"我道拳"来。丹是不是弱智，我想没有异议吧？游戏"绝技"之一：坂崎良：没有气的时候不断地发"飞燕疾风脚"，就可以干把对方耗死（可惜我常去的游戏厅的摇杆不太好用，否则说不定我也能这么玩到头呢！嘻嘻！）。

《侍魂》系列：这是SNK能说得过去的少有的作品之一，尤其是《真·侍魂》还算比较严谨，然而其中仍有一些极为不合理的地方：桔右京：连续用"燕返"，敌人靠近的时候就使用轻的"残像踏前斩"接蹲下中斩。此属极为无聊之技，我曾看到一君因连续数十盘用该法获胜（那个和他对战的人真可怜……），最后导致的结果也令人发笑：真人快打。在《天草降临》中出现了14连斩，虽然看上去很"过瘾"，但是损血极少，使人怀疑SNK究竟是在"卖"连续技还是别的什么，更加无聊的所谓"99连斩"更是对机器有效而对活人无效的"超弱智"技法。嗯，可以和丹的"必胜无赖拳"相媲美吧。

不能不提的是SNK的《KOF》系列，这个游戏不能不说是创新，可是他对初学者来说又始终是这么的难呀！而不少《街霸》老鸟更称之为"赖皮技大集合"、《'9X赖皮技之王》等等。"95KOF"：草雉的"暗钩手"加上"琴月阳"、"96KOF"：麻宫雅典娜的"凤凰箭"，陈高限的"铁球旋转"造成对手防御崩坏、"97KOF"：暴走八神庵等等等等之流，无不是赖皮技的绝佳体现。该系列游戏也"代代相传"了"无限连击"这种东东，机械单调的手法，要不停地使用，我看有这种劲头还不如去练习打算盘。

SNK的另一大通病就是BOSS变态般的难：招法有效距离超大而破绽极小，然而只是如此也就罢了，关键是活人用起来反而非常的不好用，因为出招的方法过于麻烦了。不过也有例外，比如说那个"大蛇"。"真·侍魂"的罗将神，"96KOF"的盖尼兹，《饿狼传说》的吉斯都是赖皮BOSS的典型。

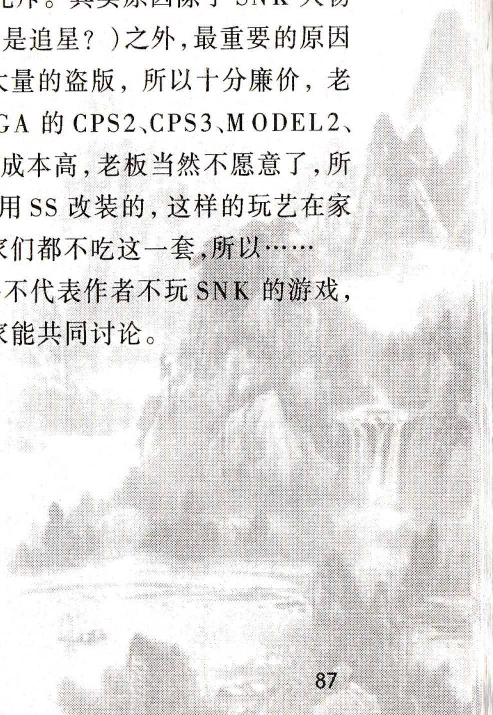
说到操作上，SNK还有一个"喜新厌旧"的通病，拿《饿狼传说》的

主角来说，特瑞的"碎石踢"一会儿一变，让人摸不到头脑，还有这一招为什么从开始使用脚攻击而到后来变用手啦？安迪的招数也变化多多，开始的"升龙弹"还是下到斜上，后来变成了下到前，又后来呢？流于"俗套"啦！这些变了都不论罢，居然超杀的方法也要变，变来变去，究竟是说明SNK意识到自己的设定不合理呢？还是认为玩家要"常变常新"呢？

SNK起名字也是一绝，让人听上去觉得很妙：像牙神幻十郎、二阶堂红丸这样的名字就是如此。这不禁令人想起了武侠小说来：好好的赵钱孙李周吴郑王不姓，偏偏就要姓"南宫"、"西门"、"东方"这样刁钻古怪的东东，好像只有这样才能有几分"侠气"一样。隆、肯、春丽这样土的名字（隆难道就是紫龙，而春丽则是他的女友？升龙拳难道就是庐山升龙霸？）并不影响他们的"人气"。然而令人不满的就是好端端的中国人为什么非得叫"麻宫雅典娜"这种"不日不洋"的奇怪名字（编者注：雅典娜实际是日本人），甚至让人摸不到头脑的"椎拳崇"呢？

还有非常重要的一点，就是为什么SNK在国内如此地流行？甚至我们的《大墙画廊》栏目被SNK角色所充斥。其实原因除了SNK人物非常有个性，极"酷"（我们是玩游戏呢还是追星？）之外，最重要的原因就是SNK的NEO·GEO底板存在着大量的盗版，所以十分廉价，老板么自然乐于使用啦！而CAPCOM、SEGA的CPS2、CPS3、MODEL2、MODEL3都是经过加密的，难于盗版。成本高，老板当然不愿意了，所以我们在游戏厅里看见这些游戏多半是用SS改装的，这样的玩艺在家里玩玩还可以，但是上不了台面呀！玩家们都不吃这一套，所以……

说了半天都是SNK的缺点，但这并不代表作者不玩SNK的游戏，知之才能论之，才能恨之爱之嘛！愿大家能共同讨论。



读者V.S『电软』的胡侃

辛苦的游戏迷和玩酷的戏生活在一起迸发出精彩的妙语连珠

●电玩时代的《新青年》

黄石　胡才华（00'1）

●对杂志最殷切的希望就是看见发表我的文章

许昌　李林博（00'1）

●是好是坏我都买

河北青县　刘奇（00'1）

●主打歌是广告

湖南麻阳　付海平（00'1）

●每月“不能错过你”，因为“爱你等于爱自己”

安徽铜陵　钟桦（00'1）

●世界多美好，空气多清新，广告多诱人

安徽铜陵　钟桦（00'1）

●杂志展望：

1、全彩（不实际，买不起）

2、全新闻（也不实际，背离办刊宗旨）

3、全广告（更不实际，只有改为《电子游戏广告》，凡购买者赠《电子游戏软件》一本）

江苏南通　邹新民（00'1）

●像雨像雾又像风，风靡东西南北中

云南曲靖　陈玉易（00'1）

●“贵刊”不“贵”

安顺　黄恭鉴（00'1）



体例

●《电软》是我对抗电脑玩家的利器

北京　贺小飞（99'10）

读者言论　读者姓名　杂志出处

●漫长等待，疯狂阅读，慢慢咀嚼

广西揭西　郭贵亮（00'1）

●革命尚未失败，同志仍须努力

天津　王伟（00'1）

●朴实＋趣味＋广告＝8.40元人民币

昆山　杨杰（00'1）

●自创刊以来，杂志有相当大的提高，尤其是价格方面

长春　王雷（00'1）

●投靠SONY，抽奖奖品由SONY提供

长春　王发春（00'2）

●闯关族过草地，不知陷进多少人

天水　阮佶（00'2）

●杂志不必夹彩插和排行榜名信片，只要夹一张“大团结”就行了

安徽　董恭鉴（00'2）

●杂志是咱们的“铁哥们儿”——有“铁”才是哥儿们

张家口　路军（00'2）

●杂志总感觉不如明年的好

黑河市　韩在纹（00'2）

●从“集中营”时代就买杂志，说来没什么原因，就像狗分泌唾液吧

天津　徐铎（00'2）

●看《电软》上瘾，一月不看就发作（毒?）。期望《电软》改过，然而一次次失望

宜昌　黎春霜（00'2）

●广告是否也应该减员，该下岗的就下岗

保定　魏征（00'2）

●广告多，说明杂志受欢迎。广告多，说明杂志“没水平”

（来信说，有杂志既超值，又没广告，亟盼介绍经验或秘技）

长沙　徐增敏（00'2）

●购买《电软》与其他杂志最大的不同就是不用翻阅，直接付线

成都　代亮（00'2）

●最喜爱的栏目：广告?!爱一个人就要爱到连她缺点都不放过。（看电软，爱广告。看足球，爱黑哨）

重庆　范俊（00'2）

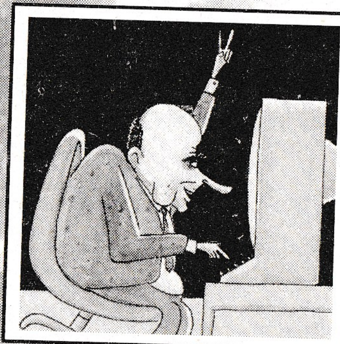
●最好能开个数、理、化一角，即便被老师发现，也能有个掩护

天水　石磊（00'3）

●“铁”的数量是钢一般技术的基础，没“铁”就不可能炼出钢

阳江　张涛（00'6）





没有秘技的游戏是不完美的

游戏是快乐的游戏，秘技是“卑鄙”地游戏，这么评价似乎有点贬低的意味，所以可以不听我编者的乱讲。就像对不同游戏，不同游戏类型和不同游戏厂商，每个玩家都有自己的见解一样，不必强求。大家还是看看在“电软”1999年4月号上刊登的这篇文章是怎么说的。

■■文/桂林 胡毅

没有秘技的游戏给我的感觉是少放了盐的味噌汤，总不是味儿。我曾记得贵杂志某编为秘技下的定义是利用游戏程序中出现的Bug，本人认为这个定义已经过时了。现在游戏中的秘技应该归为整个程序的一部分，而这一部分要通过完成游戏中一些特定条件才会出现而已。既然秘技已属于一个游戏的一部分，缺少了它，当然算不上完美的游戏了。而且，本人认为现下流行的游戏普遍存在相似的情况，要想在同类型游戏中脱颖而出，不添加些小花样是不行的，这时，所谓的秘技就派上用场了。比如拿“樱大战”、“心跳纪念品”等游戏来比较，说白了都是追女孩游戏，都有多种结局。“心跳纪念品”就几本不像相册的相册和一些小游戏，而“樱大战”，马上在主目录出现“帝剧最长的一日”。进入一看，整个像个崭新的帝剧资料集，不但有前面游戏中的回顾，更有许多新玩意迎接玩家的挑战（每人迷你游戏的图片你都看了吗），而且在“樱大战2”中还加入了每人精华剧情的回想，真是太完美了！

经常看到有人评论现在游戏的游戏性太差了，我不赞同这种看法。玩游戏要体会它的内涵，玩出游戏制作者向玩者表达什么。还是以“樱大战”为例（唉，别叫我大神一郎），一部真正搬上游戏的日式英雄活

剧，它的内涵是什么，体验SLG的精髓?“前线任务2”的画面比它漂亮，“光明力量Ⅲ”的战略性比它高，否定！本人认为“樱大战”是要让玩者体验到多情种子左右逢迎的快乐和辛酸，还有正义战胜邪恶这千古不变的真理。怎样让玩家耐着性子攻打六次撒旦和八次新皇?当然是通关后各种亮丽的画面和可以永久保存各种结局动画，这就是秘技的作用。当完成所有人结局后，还有一张全家福更让人增添满足感。秘技是使玩家重新玩已爆机游戏的原动力，有些游戏就是要打穿两遍才过瘾的。在“光明力量Ⅲ”这个游戏中，某些同伴是可选择的，游戏本身并未公开这些同伴的加入方法，这就是一类秘技。如果你想尽可能招收全部同伴加入，就要求你有一颗宽大为怀的心灵加上一些机智和幽默感。不仅如此，在结束“剧本3”后的记录还可以延续使用，使玩家体验到二、三个回合内结束一场战斗的爽快感。如果你在拥有“剧本3”记录的情况下，从“剧本1”开始游戏，你会发现多出了战斗难易度的设定和音效选择。这样，当你招收上次没有加入的同伴，寻找未找到过的宝物，修练上次未练过的各武器必杀技的同时，就可体验到高难度敌人的狡猾与凶残，以及背景音乐总是升级时那一段乐曲的乐趣了。秘技为游戏带来了可重复性，它是在为游戏增添寿命（超短RPG《寄生前夜》不是要打穿两遍才是真正结局吗?）。

一个没有秘技的游戏带给玩者的遐想就会少一些，而少了这份遐想，玩游戏时就会变得麻木了。就像在打穿“露娜·银色之星”后，正遐想着从头到尾看一遍动画时，发现除重新游戏外什么都没了，真是失望透顶。而“露娜2·永远的蔚蓝色”就为我弥补了这一份缺憾，这不是使游戏更完美了吗?

话又说回来，也有不要秘技就能体现游戏的完美的。像史克威尔出的游戏秘技含量就较少。“FF Ⅶ”从头到尾无甚秘技，最好的秘技是艾娅丽丝复活法（根本没有！胡说，重新开始游戏不就活了。唉唷，谁拿透明记忆卡扔我！）。“前线任务2”也只有用来小憩的几个隐藏关和无甚用处的三台隐藏机体，再加上在斗技场瞎转半天也难得一种的无聊究极武器。当然，像这种级数的作品，光招牌已经要百多万人来扛，做好正统部分就行了。没有什么秘技也已够让人惊喜了（画面呀，众所周知）。

再罗嗦一点，作为开创性的游戏类型是需要有吸引人的秘技的，这

样才能使玩家更深入体会这种游戏的魅力和新意。而且,如果该作品热卖的话,探索作品中的隐藏情节还可以填补等待续作的真空期。“生化危机”通关后不就有换衣服和无限火箭筒以及 Battle Mode 吗。其二代更甚,什么第四生存者,豆腐,一个二个多小时就可以通关的游戏,有人玩一、两个月都乐此不疲。

秘技作为游戏的重要组成部分是应该继续发扬光大的,没有人会抗拒用秘技来进行游戏,因为那已经成了玩家的一种习惯。寻求新意,求新求变是每个玩家的思想,也是风马老兄的饭碗。

最近比较烦



文/北京 张强

本文原刊登在《电子游戏软件》1999年9月号上

最近比较烦,比较烦,好玩的游戏少的有一些极端。我想我还是不习惯,索尼的手柄我不太喜欢。

最近比较烦,比较烦,游戏的资金现在越来越难赚,朋友常常有意无意调侃,说让我去日本开发“生产”。

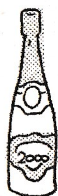
最近比较烦,比较烦,我看那前方怎么没有子弹,那个后面还有一群丧尸追赶。要打通“豆腐”这个游戏,还真有点难。

最近比较烦,比较烦,门口的“币厅”拆了再无我的企盼,挥别了昔日的玩伴,现在的我更觉得孤单。最近比较烦,比较烦,女友非要在土星上玩到“铁拳”,我问龙哥热线,怎么办?他说基本上这个很难。

最近比较烦,比较烦,我梦见与情敌安迪一起对战,梦中的武场灯光太昏暗,我偏发不出那道蓝色的火焰

编者按:本文原登在“电软”1999年6月号上,是对那时曾经沸扬一片的盗版问题的一个总结性文章。文章虽是编辑的,但观点只代表其个人立场,所以算为百家之文也应合适吧。

盗版 中国人心底的痛



■■文/无类

又提盗版,你烦不烦呀!

是呀,你烦,我比你还烦。当然也有不烦的时候,就是花10块钱买了张100元的软件,天底下这种便宜事真是太少太少了,能不高兴吗!

又来了,买盗版盘不对,应该使用正版盘,支持正版软件,是不是?就像我有一天送小孩坐车上学,等车时我刚要张口,他便说:“听老师的话,好好学习,守纪律,是不是?!”弄我一个大红脸,不知说什么好。

大道理当然谁都会讲。

不过今天我不想惹你烦,不想讲那些“陈词滥调”的“绝对真难”,我知道那又虚伪又苍白无力。我想换个角度,讲讲遵守版权的苦衷,也许诸位爱听。

前不久去日本访问。所到之处,版权问题无法回避。日本人烦,我更烦。我向日本人解释,我愿意遵守版权,可这得有个过程,在中国解决这个问题需要时间。日本人弄不明白,说盗版就是偷东西,必须马上改。我只好用浅显的道理说服日本人:我愿意遵守版权,条件是大多数人都得遵守版权。就好比排队乘车,我愿意按顺序排队。如果有一两个不道德的加塞儿,我可以继续排队。如果人人都不排队,都蜂拥而上,我一个人排队永远上不了车那不成傻瓜啦!所以不能排队。我教育小孩也不能排队,否则他天天都得迟到。这么浅显的道理,这么有说服力的道理,日本

人愣是不明白,还是一个劲摇头说:不管什么理由,偷东西是不对的。

你说鬼子笨不笨,你要是在场烦不烦,你是不是想哭!

看日本人老说偷偷偷的,我心里也不舒服。算了,不就是那点儿版税吗?为中国人挣口气,重于泰山,虽死犹荣。

看我准备壮烈牺牲的样子,陪同去的台湾同行一个劲偷偷摆手摇头,让我别心太软。

事后台湾同行对我说:版权的事要考虑清楚,千万别为了面子随便答应。我们出版社与日本方面签有版权,倒是风风光光的,见了日本人一脸正气。可这遵守版权的滋味太难过了。第一要保证一定印数,否则不会授权给你。第二,签了哪家杂志的版权,别的杂志有无好的内容,你都不能用。第三,签了授权协议,不管你这期杂志用没用日本人内容,哪怕一页新闻,都得照付版权费。第四,如果要哪本书的版权要等日本人同意。日本公司等级制及审批制度极严,哪一级头头出差了,等十天半月也是它。等你拿到授权,盗版早出来了。第四,日本人很认真,有时一本书让你做三个封面,让他挑选。麻烦不说,多花设计费不说,有时他恰恰挑了你不太满意的那张,你也得照使。另外,你和日本人签了授权,就一定得严格遵守。否则明知故犯,罪加一等。鬼子挺团结的,今后你就休想和任何一家日本出版社打交道。

就算这些都忍了,可台湾也有一群人不遵守版权。最近就出了个电玩杂志叫《疾风》,凡是他看好的内容,想登什么就登什么,想怎么印就怎么印。真的如疾风暴雨,把我们这些"名门正派"打得一塌糊涂。为什么不告他?告过,没有用。为什么?中国人的事,一句半句说不清。反正"疾风"依旧。你讲得对,要排队就大家——至少是多数人都排队,不能光我一个人排队。你们没签中文授权多舒服啊!千万想清楚!

于是我便没有再和日本人谈版权问题,尽管日本人老挂在嘴边的"偷"字像老鼠一样咬着我的心,痛着我的心。

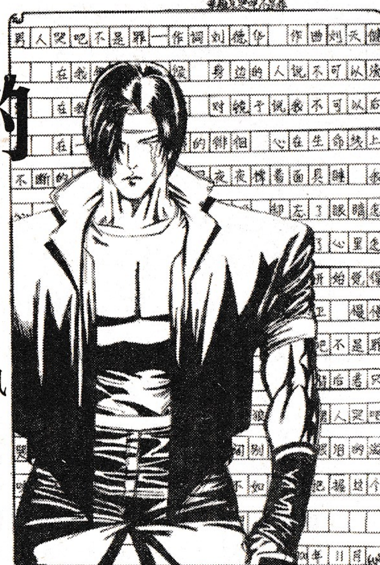
我真希望有一天中国人都能排队上车,我愿意第一个带头遵守规则。我真希望有一天能理直气壮地对小孩说:排队上车,不许乱挤。真希望有一天对自己,对小孩说:别买盗版盘,那是偷。

现在还不行,要求别人做自己都做不到的事,即虚伪又苍白无力。

我知道这事儿你烦,我也烦,大家都烦。

八神时代的草雉京

■■文/"独立时代"NO.3组员
独立之风



本文原刊登在"电软"1999年6月号上,也是国人对"拳皇"系列热中时代,发自内心感受的"颠峰"之作。有理有情的话语,如今仍坚持的FANS看来是否仍旧感动?

SNK设计了八神庵这个人物真是充分迎合了当今的潮流,在负面角色日益走红的今天,八神成了多少人心目中的偶像,而潮流是会随时尚变化而改变的(也许哪天紫镜那样的人也被称之为帅哥呢)。八神庵与草雉京这对宿敌的魅力之争,到底谁能笑到最后呢?草雉京!至少我是如此认为的。

比起八神庵,草雉京更像是个有血有肉的人。从儿时父亲草雉柴舟的溺爱,到终于遇到了心爱的小雪,中间发生了多少曲折的故事。在"KOF 95"结束之后,一直未遇对手的草雉京一心等八神的出现,能让自己挑战更高,却不料96大赛前夕草雉城又遭八神的洗劫,草雉柴舟被宿敌掳走不说,八神竟以别人的手筋脚筋冒充京的父亲柴舟,使京的悲伤与忿怒达到顶峰,以仇恨的心推动的绝对领域力量大幅度提升终于达到庵期望的境界,并高高超出了庵的预计。此战以平手结束,却为两人又深深埋下了仇恨的种子——八神遇到了藤堂龙白的女儿,京以后的第一个女朋友藤堂香澄。

之后的事，不用我多说，大家都会猜得到，因为八神“一不小心”的动心，香澄便变成了牺牲品。As you know：八神得不到的东西，他是不会让任何一个人碰它一根手指的，宁可毁了它！在生硬的拆散了京与香澄后，更是残忍的把香澄打死了（有50%暴走的原因），京的痛苦不言而喻。本来就不喜欢学习的草雉京索性整天赖在学校不远的小坡上，是为了怀念香澄？是为了逃避现实？在经历了许多事后的京似乎已疲倦的不行了。而上天总爱作弄人，巧妙地安排了又一出悲剧。他把绵羊暴走族的女孩小雪推入京的视线。一次意外，两人相识了，却没有一个人意识到另一出悲剧的序幕已拉开了！小雪是奇稻田一族的化身，要使大蛇复苏必需她的力量，京万没想到如此的巧合，如此的悲哀，只盼当时不认识小雪就好了，那样便会让她继续她平凡而安静的生活……老天跟他开了个玩笑，却可以治他于死地，小雪用觉醒的力量救醒了草雉之后，便倒下了。残忍的现实——京苏醒后，深爱的雪倒在身边，他一下子感到自己从那么幸福而富有的人变成了一无所有的躯壳。对小雪的爱，如潮水般涌上心头。天哪！如此之深的感情如果决堤……是的，是毁灭，毁天灭地的力量！感天动地的悲哀，上天似乎终于明了它错了，便在危机之时赐予了草雉京完美的无式，但是代价惨重……

而在这如此漫长的时间中，八神庵——那个众捧之星又做了什么呢？

他像个RPG里的丑角，不停地挑起事端，“打人升级”成了他唯一的乐趣。他的感情被刻画的过分绝对了，让人从骨头里生出一种凉意，没有“人”的感觉。

是的，我不否认，八神庵的人物设定相当好。尤其是那极具创意的“八式发型”（虽然现在已臭遍满大街！），那独具一格的裤子（在双腿中系根皮带，八神不怕会跌倒吗？），还有以今年流行色为主色调的紫焰……这一切的一切造就了八神完美的外形，但性格的过分怪异却成了这个红发煞星的一大败笔。电子游戏中的宿敌有很多，草雉似乎是最可怜而无辜的一个：他不停的遭到至亲至爱死去的打击，只源于八神对于自己宿命的背叛。庵的野望导致了香澄的死，小雪的死，柴舟的痛苦和世界的淆乱。八神是该痛哭的时候了，为他漫无目标地游荡在这个世界上，为他不属于自己的灵魂，为他没有主宰的躯壳，他与草雉的宿命之争为了什么？连他自己也不知道。八神庵的眼中，力量便是全部，他与草雉京并没有血海深仇，一切的开端只是草雉旭日与八咫琼苍月爱上了同一个女人，没有其他（也许有一些当日草雉柴舟与其父八神月比武，结果败北，其母逐死的原因吧！），那又怎么会使仇恨占据八神的每一个心灵罅隙呢？他太绝对了，没有情感或肉体上的弱点，像个魔鬼……

仔细想想吧，八神庵的Fans们，他到底哪里吸引了你们?难道只是那一头不伦不类的红头发，一根一无是处的红皮带，一团杀气腾腾的紫焰……

草雉京是正义的化身，是从古至今经久不衰的神话，而世界发展到了今天，年青的一代已不再局限于传统的思想框框，负面角色（尤其是有几分姿色的女角色或COOL到极点的男角色）都有人气度“暴走”的趋势。八神庵以他另类的外表和阴险的性格笼络无数电玩一族少男少女的心！在八神横行的今天，我要为草雉说句话，为正义说句话，为潮流、时尚矫正姿态：别忘了“正义”这个永恒的主题，别忘了邪不胜正这个成语，别忘了“龟兔赛跑”的故事，别忘了谁笑到最后谁才是英雄。

八神时代的草雉京并未在庵的阴影笼罩之下，相反，他正蓄势待发。等待草雉时代的降临。草雉的Fans们，让我们携手冲破八神的伪装，让月亮在日光下无所遁形。

都是电玩惹的祸

本文原刊登在《电子游戏软件》1999年7月号上

文/潍坊　李昊

都是你的错，是你勾引我，让我不知不觉沉溺电玩的快乐！
都是你的错，你美丽的画，是一种诱惑！
都是你的错，在你的身上，总是藏着让人欲罢不能的感觉！
都是你的错，你美丽倩影，像一个魔咒，情愿为你花尽最后一滴“铁”！
我承认都是电玩惹的祸，多情的游戏太美丽又太体贴。
才会在刹那之间只想和你一起到白头。
我承认都是游戏惹的祸，偏偏似梦如幻海市蜃楼空。
再怎么心如钢铁也成绕指柔！
怎样的情深意动，温柔我俩拿一生重承诺。



白昼之夜

我心中的八神庵

■■文/广州 Leyi

本文原刊登在“电软”1999年7月号上，是对前一篇文章的一种反驳，也是对游戏偶像的一种崇拜方式。

不知从什么时候起，一个叫八神庵的人闯进了我们的生活，是三年前还是四年前呢？已经淡忘了。只记得当初还不懂什么叫酷的时候，得到了一张杂志社送的海报，给我的第一印象还算不错，就随便贴在了墙上，也没怎么特别去留意他。主要是因为当时对KOF还不太感冒的缘故吧，直到和另一个好友迷上了95KOF，才渐渐地知道了他和草雉京的故事。

真正了解八神，却是缘于一个可爱的玩笑。

在一个好朋友的串掇之下，笔者穿上了八神的全套行头去接了他的飞机，虽然也引起了不小的骚动(回头率90%)，但更重要的，是让笔者了解到了作为一个众人眼中的异类的压力和痛苦。

从那以后就渐渐喜欢穿着八神的衣服到处跑，没有什么其他的原因，只是觉得从某种角度来说，八神实在是一个和自己很相象的人。

诚然，八神是邪恶的。

他为了达到目的可以不择手段，他没有一个人应有的同情和怜悯，甚至于你可以说他是个非常卑劣的人。

但是，你必须承认，八神庵绝对是一个忠于自我的人。

只想为了自己而活，只想用自己的方法去解决问题。

想要对自己的生命完全掌控，想要完全贯彻自己的信念。

绝不相信所谓的命运，绝不听从任何人的摆布。

完全不理会旁人的看法，只要属于他自己的人生。

八神就是这样一个极端自我的人，或者说是一个极端自私的人，一个活在1999年的人，一个真正的人。

不了解八神的人是幸福的，因为他们根本就不懂得，什么是真正的寂寞。

不了解八神的人却又是可悲的，因为他们根本就不懂得，什么是真正的人生。

诚然，这样的八神是邪恶的。

可能真的是八神造成了京和香澄之间的悲剧吧！原因我并不清楚，因为不爱看某些港产的不入流漫画家的商业性作品，所以有关草雉京和香澄那悲惨的历史本人一概不知。不过有时也实在佩服他们抄袭的技巧，能将草雉京和藤堂香澄这两个八杆子打不到一快儿的人凑在一起，也实在是难为他们了。怎么说呢？因为没有更好的人选呀，KOF中的侠女大多名花有主，剩下的屈指一算也就只有神乐、雷欧娜、和昙花一现的香澄了。而这里面雷欧娜离得太远(美洲耶，签证都不大好办)，神乐又太拘谨，和草雉京不搭调，不用香澄就根本没人可用了。

由于没有看过八神杀死香澄的任何资料，所以也不太好写，只是哪天SNK要是心血来潮再让香澄复出的话，漫画界恐怕便又要多一笑柄了。

至于雪，也只是在97过版时见过一面，虽然只说了一句台词，却是使得笔者深受震撼了。

记得那还是一年以前，一次因为好玩而特意用三神器队过版，那意外的特殊结局，几乎使得脆弱的笔者落泪。

当看见暴走的八神死死地卡着大蛇的脖子，当看见他那忧郁悲哀的眼神特写，当草雉京含着眼中的热泪，挥拳向八神冲去的时候，我几乎是无法呼吸了。

因为在那最后的一刻，八神还是选择了他自己。

即使在他体内流着八岐的血，即使那邪恶的血已使他失去了理智，即使这样可能要付出他的生命，还是无法可以改变他的信念。

失去自我，不如失去生命。

那是人类最为可贵的尊严，但对八神来说，这尊严却是如此来之不

易。

所以，当雪用鼓励的语气，说出了那句台词的时候，在那幽怨哀伤的钢琴曲响起的时候，在笔者的心中，一种强烈的共鸣感油然而生。

诚然，八神确实是邪恶的。

他无法像一个圣人一样忘记他那悲惨的童年。

他也无法改变他是八岐的血脉，这一铁的事实。

他更无法让世人不因为这邪恶的血脉而视他为恶魔。

但他并没有选择逃避。

因为他坚信，每个人都有权选择自己生存的方式，每个人都有权用他自己的方式去诠释人生。

于是，他选择了憎恨，选择了痛苦。

他憎恨柴舟那自命正义的骄横。

他憎恨草雉京那天之骄子般的身影。

他憎恨八岐之血那如影随形的纠缠。

他要用他的双手，去毁灭所有他憎恨着的这一切！

诚然，八神只能是邪恶的。

然而，八神却也是悲哀的。

因为他永远都要和另一个自己战斗，那个被八岐之血支配着的八神。

也正因为如此，八神才更让我肃然起敬，因为他敢于承认自己的邪恶，敢于承受那一份常人无法忍受的寂寞，在放声狂笑的八神面前，所谓的正义显得是那么的虚伪和悲哀。

在我心中的八神，拒绝任何人挖掘他的内心，因为他知道，那里有的只是痛苦。

在我心中的八神，拒绝试着去了解任何人，因为他认为，不管他怎么努力，结果都是徒劳。

在我心中的八神，可能不会真正的爱上任何人，那像万年不化的冰山般的内心，不是任何普通的感情所能溶化的。

又或者，他已在和自己的战斗中耗尽了心力。

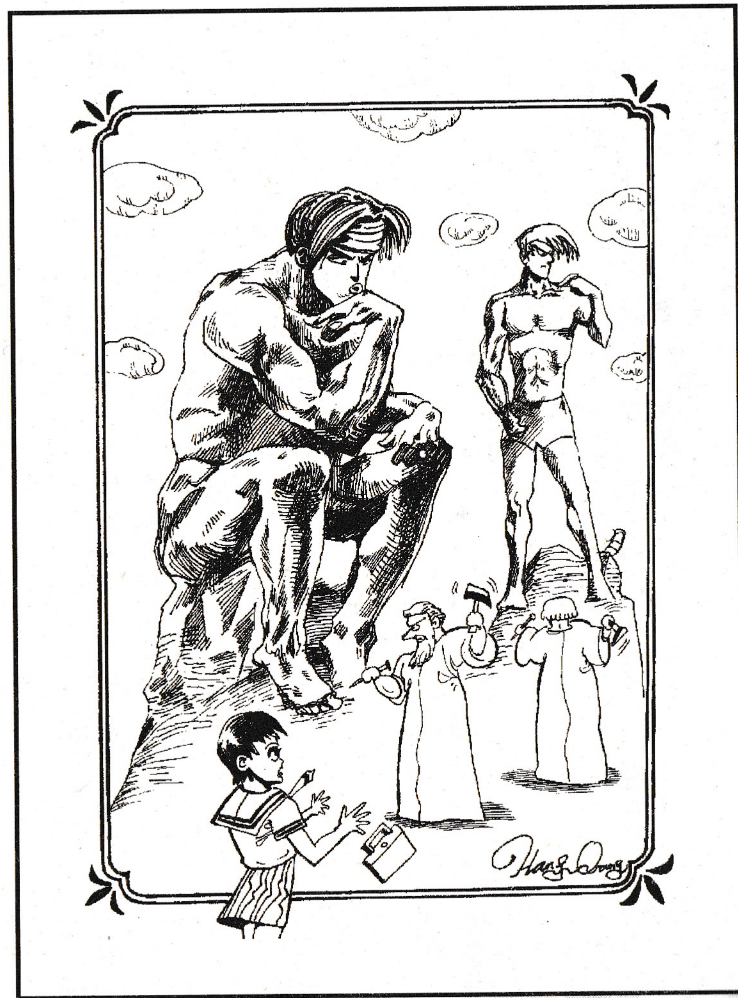
只是，不论他是胜还是败，他都将无怨无悔，更不会在意任何人对他的赞美或是诅咒 。

因为那是他自己的选择，他自己的人生。

邪恶和善良并存，悲哀与壮丽同在的人生。

它们就如同白天的月亮，虽然你看不见，但却确确实实地存在着。

只是，你真的看不见而已。



读者V.S『电软』的胡侃

辛苦的游戏迷和玩酷的戏生活在一起迸发出精彩的妙语连珠

●"电软"化学方式程：PS＋DC＋GB＋……DC 8.40/读者《电子游戏软件》

安徽　黄恭鉴（00'3）

●能否开设"游戏秘技责任板"——请王海"秘技打假"

佳木斯　王洋（00'3）

●设"都来骂"栏目，让读者狂泄对杂志的不满

徐州　赵光耀（00'3）

●"电软"什么时候再过生日呀？届时一定送一大箱我收集的广告来祝寿

北京　宋超（00'4）

●"电软"具有提神醒脑，解饿除乏，令人精神十足之神奇功效（听起来像"十全大补丸"广告）

上海　田戎轩（00'4）

●"铁"要那么多，怎么不见炼出钢

北京　贾天勇（00'4）

●攻略总是迟到，秘技多半知道，点评老是叫好，杂志有点不妙

镇江　刘国王宣（00'4）

●公益广告：请勿在大街上边走边看"电软"，为了您和家人的安全

济南　倪炜（00'4）



体例

●"电软"是我对抗电脑玩家的利器

北京　贺小飞（99'10）

读者言论　读者姓名　杂志出处

●"电软"何时能"转职"成赠品

39773部队　何凯（00'4）

●看《GAME集中营》的面子，我一直买"电软"

上海　施秋良（00'4）

●"电软"给PS玩家最多的是攻略、秘技，而给GB玩家最多的是广告

兰州　魏锋（00'4）

●要想做杂志里的"常青树"，就得不要脸地做"墙头草"

石家庄　高博（00'4）

●评"电软"：四流水平，三流杂志，二流价格，一流名气。少量精华，中量旧闻，大量废话，超级广告

南京医科大　杨征（00'4）

●我把"铁"和心都掏给你们了

武汉　陈浏佛（00'4）

●"电软"荤腥太少，越编越"菜"，我两眼都绿了

四平　王森（00'4）

●"电软"，——相见不如怀念

无锡　过遇（00'8）

●我无PS、SS，也无DC、PS2、X－BOX，但我不失望。因为"电软"在手，主机全有

滨州　张光福（00'8）

●"电软"终极目标：一、让中国人真正了解游戏。二、榨干读者所有的"铁"

哈尔滨　李航（00'8）

●除了"电软"，什么都不看。除了广告、订价，什么都看

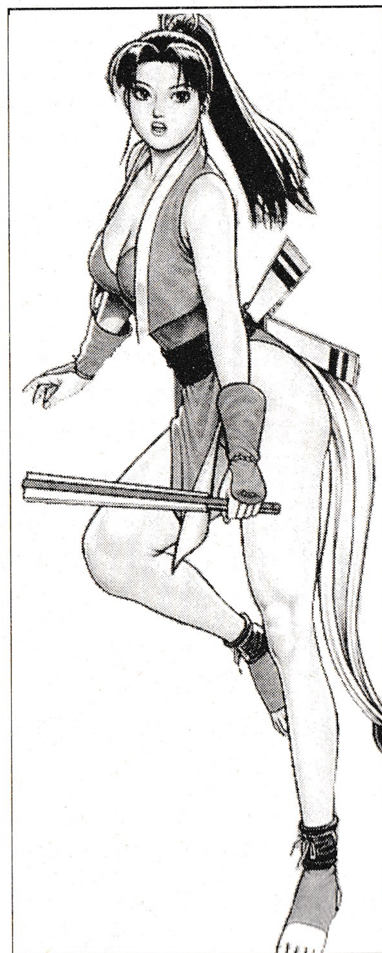
沈阳　吴广（00'8）

●"电软"的三个代表：代表电玩潮流，代表电玩大众，代表广告商家

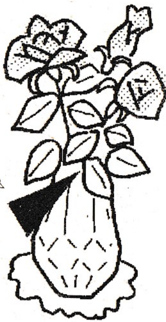
营口　张晓刚（00'8）

●二十功名尘与土，八千铜币云和月

吉化　盛强（00'8）



游戏情结



■■文/王骏生

本文原刊登在“电软”1999年11月号上，作者是以辛辣独到观点赢得人们认同的老朋友，他同样辛辣地在本文中把民族脆弱的一面同游戏联系在一起。读之难免有一喜一忧，喜是因能劈开伤疤；忧则在于至今伤疤仍在……

初到日本的时候，感觉并没有什么特别：一样的文字，一样的街道，一样的高架，一样的人流。看上去，和国内的大城市毫无区别。

第一印象，东京似乎不比上海好多少，只是干净些、安静些、更绿些。

当然，这个印象立刻就被证明是错误的。

建筑和霓虹灯确乎是相似的，而且很容易建得相似。但是人却完全不同——至少对于游戏的情结，是完全不同的。

我自诩在国内也算是个会玩的，但是在日本的孩子面前，我倒成了游戏的小学生。日本人的执著和认真，不单单表现在工作上。是的，他们工作很努力，努力地像一只真正的蜜蜂。但是他们又很懂得放松、很懂得娱乐和游戏。

周末凌晨三时的新宿，灯火通明、人来人往，热闹的好像国庆节的王府井，堵车堵得水泄不通。

但是到了周一的早晨，所有人又都西装革履地开始工作，似乎谁也不曾通宵达旦的疯狂过。

工作的时候工作，玩的时候玩。说着容易，做起来难。

游戏之所以能够在日本成为一种产业，与他们认认真真的游戏很有一些关系。整个社会环境不但鼓励工作，而且鼓励娱乐。

娱乐已经是一件正大光明而且快乐的事，不需要用“休闲”之类的

词藻来掩饰了。

但是这在中国行得通吗？

我们常说中国人活得累、不会玩，大环境也不允许我们玩、没有游戏意识。这是对的，但我觉得还缺点什么。

因为我们许多时候并不认真。工作不认真，玩的时候也并不认真。

短视，是我们的一种通病，也是不认真的一种具体表现。

开游戏房的、做游戏的，首先考虑的是能赚多少钱、能骗多少人。今天不想明天的事，诈到一笔算一笔。

D版不也是如此吗？今朝有酒今朝醉，明天的事，XXX（此处作者删去3字）。

至今还有不少人以“老子没钱”来拥戴“D版有理”、“D版万岁”，真是令人感慨。

穷就可以偷了？偷了就能证明你富了？

现实的情况就是，商家越短视，玩家就越吃亏，钱就越难赚，产业就越难发展。

这已经是一个危险的死循环。

上海放开了对孩子们玩街机的限制，周末周日，你现在都可以看到孩子们快乐的笑容，家长和舆论也不像刚开始的时候那么激烈了，环境真的已经变得随和。

可这能够推广吗？你能想象在一些缺乏管理的城市中、在一些阴暗潮湿的游戏房中推广这种做法的后果吗？

结果肯定是大家都完蛋，从今往后100年，谁也再别提电视游戏几个字，连我们杂志都是。

先别责怪舆论多么顽固——看看我们自己，是否一开始就做得很好呢？

认真，表现在生活中就是自律。有时很小很小的一件事，就可以看出整个人群的行为态度。

比如说，行人过马路看不看红绿灯；比如说，乘车走路的时候是否乱扔废物；比如说，在公共场所是否毫无顾忌的吞云吐雾……

我们要学的，不单单是漫画和游戏——尽管我们想发展的，只不过是漫画和游戏。

曾经与日本同行聊过早恋的话题，因为我发现日本的男孩女孩似乎从很早就开始谈恋爱，而这在中国简直是不可触及的禁区。

东瀛的同行则说，这有什么奇怪的？如果现在不让他们玩这种纯情的游戏，你还指望什么时候？长大以后的爱情，还会像现在那样纯洁和难以忘怀吗？至于游戏也是一样。现在不让孩子玩，难道等到头发白了再说吗？

很有道理，不是吗？

但日本的学生受到的又是怎样的管理和教育呢？如果我们的孩子在生存游戏中能够战胜他们的话，也许这禁区早已不是禁区。

让妈妈的宝贝孩子在深秋的寒风中穿着短裤短裙上学、替妈妈捶背洗脚，在今天的中国还只是一个梦吧？

唉，中国人难解的游戏情结。

CG 要有多么好，才可被叫做经典；
情节要有多么滥，才会使人完全厌倦；
操作又要有多么繁，才算是把游戏玩；
难道只有回到从前，才能把往日的温馨重体验。

世嘉还要拼博多少年，才会实现自己的理念；
游戏功能还要多么弱，PS2 才能用来专门放碟片；
任天堂要做多少转变，才会拥有昔日的霸权；
难道我真的太悲观，觉得业界已到崩溃的边缘。

D 碟还要横行多么久，盗版才会消失到永远；
BOSS 还要多么不要脸，才能把玩家的铁全吸干；
游戏还要被管制多么严，才能拥有所谓的纯净空间；
难道就因为我们在中国，玩游戏才会这么难！！！

我要等到哪一刻，游戏成为共同语言；
究竟等到哪一天，可以轻松玩正版；
又要等到哪一年，游戏时时在我身边；
答案，就飘在风里面，
我们，难道永远也看不见？

——文/青岛海洋大学 李佳华

不败的“长颈鹿”

文/网友 小猪

本文原刊登在“电软”1999 年 12 月号上，作者描写了一个游戏圈子的趣事，虽然前面铺垫部分有些冗长，但耐心看下去，总能让人忍俊不已，就好像在说我们自己的事情……

可达走进了游戏室，第一眼就看见“98 格斗之王”前凑满了人。只听得一连串惨叫声之后，一个不知从哪里来的浑小子一把鼻涕一把泪地掩面而出。只听的一阵大笑，可达循声看去，只见一个脖子很长的家伙一边洋洋得意地做着胜利的 V 字手势，一边笑道：“不败场次继续扩大！哈哈！”可达一听浑身一抖，赶忙问身边的老板蛋蛋：“这……这就是传说中的此游戏室的‘98 格斗之王’中王‘不败的长颈鹿’吗？”

老板蛋蛋懒洋洋地应道：“好像他自己是这么说的。”

可达早已激动地全身颤抖，心里念叨着：“我的偶像就在眼前，我……我必须和他打个招呼。”

“好家伙！颈鹿兄，最后那招连击数为 N 下的连招怎么用？”可达走上前咧着嘴问道。

“哈哈哈哈！啊哈哈哈哈哈！”颈鹿先学了一分半钟八神的笑声，然后又做了半分钟草雉京的挑衅姿势（没火空比划），最后才吐出五个字：“我、不、认、识、你。”

他说罢扬长而去，只留下可达朝着游戏室门口的方向迎风伫立，短发飘飘。

突然一个“小底笛”轻轻拍了拍可达的肩，小心地问道：“‘葛格’，你好像在喷血也！”可达赶忙捂住嘴，双眼一瞪：“那来的未成年者，看我不抓你去派出所！”——小孩没有抓住，嘴里的血倒是又喷了出来。

可达懊恼地坐在“98”的机器前面，嘴里念念有词：“98打得好就那么拽吗？看我苦练98，总有一天我会打败你！——对，打败‘长颈鹿’！”可达一拳砸在机台上，“好，回家！”他豁地站起身，大步流星地向外走去。室外一片红色的夕阳，可达遥望远方，一脸义正辞严。(难……难道又有勇者诞生了?)

这时老板蛋蛋冲了出来，一把揪住可达：“小子，你想溜吗？”

“别以为我怕他，我会在98上把今天失去的光明正大地赢回来。我会让他尝尝什么叫失败的滋味，哈哈哈哈哈！”可达甩了甩头发，潇洒地笑道。

“那你先得赔我一个按键。”老板蛋蛋手里拿着一个被砸得变形的按键，“算你便宜一点，一块钱。”

“我@＃＄@%^&！”可达从兜里掏出皱巴巴的一块钱塞在蛋蛋的手里，眼眶里噙满了热泪，但他坚毅的目光未曾改变。可达转过身，缓缓地向远方走去，当他的背影渐渐将消失在黄昏的尽头时，他高振双臂，发出了源自内心的呼唤：“晚饭钱没啦!!!”(鼓掌，又一个勇者诞生了!)

“想战胜‘长颈鹿’是不可能的，谁也无法挡住他那无比恐怖的最后一招。”老板蛋蛋凝望着远方意味深长地说道。

之后的几个星期，可达再也没有出现在游戏室里，有的只是“长颈鹿”不败记录的继续扩大。据知情人氏透露：可达为了苦练98，花完了所有的积蓄去买了台街机在家狂打不止。

终于，一天，夜晚，月光惨淡，一个孤独的男人独自走在路灯昏黄的小路上。月光不经意地从他脸上掠过——只见憔悴的脸庞，凌乱的长发，但一双眼睛却迸射出红色的光芒，这是复仇的光芒……他就是传说中的“八@庵”吗？！

男人突然停了下来，他站在游戏室的门口，朝里面看了看。灯光照亮了他的样貌——咦，这不是可达吗？他……他还活着？

可达走进了游戏室，他看到了一幕：“长颈鹿”正在玩98。“好。”可达的眼睛喷射出炎系的光芒，他的手缓缓地伸进了裤兜，眼看着就要拔出！老板蛋蛋一看情势不妙，赶忙上前拉住可达道：“要砍人请到室外！”可达一把推开老板蛋蛋，顺手就掏出了家伙。老板蛋蛋一看来不及了，只得大叫一声：“使不得！！！”

只听“噼里啪啦”一阵响，游戏室里一片安静。

“买一个币。”可达淡淡地说道。

桌上是一把总价二毛钱的硬币。

“哦……给你。”老板蛋蛋用手抹了抹额头上的汗。

可达攥紧了那一个币，外表平静地在“长颈鹿”的旁边坐下，但他的心理并不平静：“可达啊，可达啊，这可是你最后一个币，你可一定要赢啊！一定要打败这个让我在小孩面前丢脸的大大大坏蛋。”

可达将决定命运的那一个币郑重地塞进了机器。“THE KING OF FIGHTERS NINTEEN NINTY EIGHT”——熟悉的音乐又在他的耳边响起。可达回忆起这一个月来自己的刻苦努力，真是比当年考大学时还要苦啊；一想到自己的存款，可达更是苦不堪言，不觉已是英雄泪满襟；“一切为了今天这一仗，值了！”可达顿觉豪气万丈……

“喂，快选出场顺序，你倒底是打还是不打？”“长颈鹿”突然打断了可达的思路。

“呀！！！你这家伙怎么不早说！”可达这才反映过来，“但是没关系，就我的实力这三个人也行。”

“哦？这位朋友没见过面嘛！”“长颈鹿”笑道。

“那今天就让你见识见识！看招！”可达怒吼道。

“就是那个家伙吗，想打败‘长颈鹿’？”

“是吗？去瞧瞧。”游戏室里的人都挤了过来。

“又是一个牺牲者。”老板蛋蛋也过来凑热闹。

“是啊，即使占尽了优势，又有谁能挡住他的最后一击呢？”大家都附和道。

98的战况向可达一面倒去，“这位号称‘不败’的先生怎么不行了？”可达红光满面地笑道，而“长颈鹿”脸色苍白地忙于应付败局。

局势越来越明朗，可达的笑容越来越灿烂：“哈哈哈哈哈哈！啊哈哈哈哈！你完了，接我的超级无敌八雉女！！”

“糟了，‘长颈鹿’要使出最后一招了！”老板蛋蛋惊呼道。

真是说时迟，那时快，只听得窗外一声炸雷，一道闪电劈开寂静的夜空，天空是那么的凄惨……

“他……他还是用了最后的那一招。”老板蛋蛋一脸同情地看着可

达。

游戏室外两米处，“长颈鹿”的脸色还有点坏，但总算还能笑得出来，“不败记录继续扩大，哈哈！GO HOME！”他拍了拍屁股走了。

游戏室内两米处，98那台机器前只留下可达一个人。他已经坐了一个小时了，他面前是一片漆黑的荧屏。

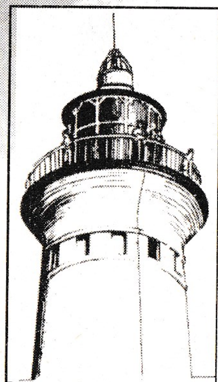
“这、家、伙、居、然、关、了、机。”可达从牙缝里蹦出几个字。

突然，一个小"底笛"拍了拍可达的肩，小心地问道：“‘葛格’，你好像在喷血也！”

……

THE STORY IS END.

无奈



本文原刊登在《电子游戏软件》1999年9月号上

编者按：题目是编辑后加上的

A君：《GAME风景线》是一本不错的杂志？

B君：奇谈·奇谈·屁。

A君：《GAME风景线》创刊的目的是什么？

B君：赚钱·赚钱·造。

A君：《GAME风景线》为什么能活到今天？

B君：抽奖·抽奖·哇。

A君：《GAME风景线》见得到明天的太阳？

B君：降价·降价·跨。

A君：《GAME风景线》将来有没有好前途？

B君：盗版·盗版·逃。

A君：《GAME风景线》是家长所讨厌的书？

B君：老鼠·老鼠·打。

A君：《GAME风景线》到底在说什么？

B君：乌鸦·乌鸦·叫。

文/深圳　孔永华

明天，没有街机的日子怎么过

■■文/北京　刘环宇

本文原刊登在“电软”2000年10月号上，而那时正赶上全国上下对街机一片声讨的大背景……文内苦中作乐的口吻，是对自己的一种善意的嘲弄，也是一味寻求解脱的苦药……

这个明天已经不会太远，因为釜底抽薪，街机的前景黯淡，“街机仔”也已成“釜底游魂”，我们难道注定即将在街机厅里与《拳皇2000》中的那些战士们擦肩而过了吗？难道PS2+“大手台”就是热血的街机仔们“每夜一游”的唯一宿命之旅？

明天，明天没有街机的日子怎么过？

过法之一　死不悔改的街机仔，咬牙怒玩过时游戏！

家用游戏再五彩缤纷，但也绝对找不到街机厅中的那份感觉。这是很多游戏人的真情实感。使出无限必杀时的爽快和暴烈，对战时英雄末路穷途的悲愤与苍凉，那是一个少年寻梦……和寻找友谊的地方，间或能飘来一个青春女孩关切的目光。

从“SF”到“拳皇9X”，那些数不清的格斗家们，他们的性格已经不同程度的溶入到我们年轻的血液中，追求荣誉为人生的理想，因此执着无悔地坚持街机路线依然是一部分铁杆玩家的选择。

由于街机游戏节目的制限，街机厅中极有可能出现的情况是：

A.古旧游戏的借尸还魂

虽然“拳皇”系列红得发紫，但这一街机支柱总会有走向衰败，当这些繁华落尽，都已成为过去的落英飞逝在身后的时候，那些曾经万紫千红的游戏会不会再放异彩？

这包括红透八十年代中后期的飞机游戏和ACT游戏，骨灰级玩家的怀旧和新加盟的菜鸟们都会对这些耐玩度极强的游戏给予浓厚的兴趣！某些那个年代的经典游戏(如“雷电”)甚至会再度风靡？！

也许街机业的冬天真的会使从前的老游戏迎来新的春天。

B. 封神榜纪录大幅攀扬，各路英豪水平节节上涨

可以想见，由于对街机厅的封杀，势必就会使很多“喜新厌旧”的玩家“专心致志”。俗语说，术业有专攻(笑)，很多骇人听闻的成绩就是这么打出来的。想当年，笔者家附近的街机厅内只有一台“F16雷鸟号”，笔者经过半个月的磨练终于打出三百多万的高分。如果现在的街机仔们真的能利用好这千载难逢的良机苦练专攻，封神榜的纪录定可大幅攀升，就是将“拳皇99”中所有人物的无限超杀全部搞定也说不定(笑)。

总之一句话，塞翁失马，焉知非福！

C. 各流派间的大融合

由于新游戏已经成为过去，许多流派的高手将会融合。

从前玩STG的说FTG的太菜，而对方反唇相讥，说玩STG的家伙们都是木头，冷血。

今后，这样的事情也许就会少得多了。由于没有新游戏的延续，大家都不会再把残守缺了吧，毕竟由全类型构成的游戏世界才是一个完整的世界啊！

相信随着能玩到的游戏日渐稀少，在大浪淘沙之下，留下来的个个是铁打的光棍玩家(这叫什么话)，而正是由于可玩的游戏越来越少，才出现不再“囿于门户之见”，游戏大家玩，各派大融合的喜人局面。

过法之二 拿起手柄来，打回老家去！

对于热爱街机的玩家而言，这是痛苦的选择，然而这种痛苦总比玩不到新游戏的痛苦要好得多。因此，不管是拿起手柄还是鼠标，打回家去已经是相当一部分街机仔们的必然选择了，没有英雄无敌的感觉，却多了几分平静与恬然。如果手中有铁，把家中的彩电音响通通“修理”一遍，依然能够找到不是街机，也似街机的感觉，只是不必再投币了，心里好象少了些什么。

A. 打回老家的是手柄还是鼠标？

这里不是要争论电脑游戏和电视游戏孰优孰劣的问题，而是在讨论一种趋势，革命前辈孙中山说：“世界潮流，浩浩荡荡，顺之则昌，逆之则亡。“那么电脑游戏与电视游戏哪个更符合世界潮流呢？

世界之大潮在于网络，相形之下，大概电脑游戏能更胜一筹吧。

B.PS到底还能打多久？

中国的玩家们不乏有铁之辈，但绝大多数玩家还没有能力把PS马上换成PS2，于是打回老家后的问题之二就是：如果选择PS，那么它还能让人玩多久。

未经任何专家验证，据本人推断，拥有千余种节目的索尼应该至少不会比当初的SFC差，它的生命力至少还应有1年的时间，在加上“国情不同”、“地域间经济发展的不平衡性”的因素，如果现在选择PS的话，相信玩到明年年底是不会有什么问题的。

过法之三 要么“下野”！要么“转职”！？

“下野”即意味着个人游戏史的OVER，那么转职将会带来什么样的变化呢？

喜欢足球游戏的街机仔会真正的驰骋在绿茵场上。

喜欢STG的街机仔会报考空军航校吧！

跳舞的小舞迷自然有他们自己的去处！

“街霸”、“拳皇”的拥护者们呢？

哇，不会在街角巷尾出现一群隆、八神吧！(好恐怖)

我知道

本文是“电软”5周年纪念刊上的前言。当年的这篇文章虽没有激起什么波浪，但可能会在一些朋友心中留下印记。今天重新读过，不知你有什么感觉？

我知道这本书你得失望。你想知道杂志社和小编们的秘闻轶事，越多越好。可书里屁也没有。秘辛都锁在国家安全局的保险柜里。我不希望安全局的保险柜里有杂志社的档案。我知道小编们是平凡的人，《电软》是个平凡的杂志。平凡的人和平凡的杂志便不会有什么秘密。安全局对平凡的人和平凡的单位不会有兴趣。唯一的例外是，杂志曾有过《集中营》的名字，不过那算秘密吗？何况那是不懂事的时候。

我知道你会援引广告怎么讲的，可我没办法。看社会上的广告哪个不掺点水份？否则还叫广告吗？一瓶红糖水，可以叫它“回天大补贴”。一粒大力丸，可以叫它“入地再生丸”。……你愿意信，只好自认“革命警惕性”太低。

我知道你那么多不满意，那么多指责，那么多失望，那么多愤怒，那么多唾沫星子，那么多恶毒的发誓，那么多根头发齐刷刷站起来，可你还会买——看在五年交情的份上。杂志历史不是杂志的，而是所有闯关族的。没有读者，杂志只能“十年面壁图破壁”。为了自己的青春年华，流金岁月，算是花钱买座墓碑吧。尽管你心里明镜似的，这墓碑绝不值那么多钱。但那逝去的岁月，那与你血脉相通的岁月值钱。所以你宁愿冤大头，宁愿受它骗。

我知道这纪念册编得很菜，可你还是看、看、看。就象看一张张照片，里面的你并不英俊——比刘X华、古X基，更不要说周X发，美国的史X隆。——你清楚得很，可你还是看、看、看，而且越看越喜欢，只因为里面有你。那时你那么年轻（当然现在也不老），那么笨瓜，菜鸟，雏儿，但无忧无虑，一门心思寻求快乐。窗外五月的阳光那么耀眼，与五年前的一模一样。你第一次回忆过去。回忆本是中老年人的专利，而你也不无骄傲地享受一切，向世界大声说：我回忆！

我知道我怎么做你都不会满意——因为你年轻。你有资格向这个残缺的世界挑战，有野心向这个囊老的世界挑战。所以我不怕你骂，因为反正怎样你都要骂。所以我不怕你骂，因为你有年轻人的北点——嘴上硬，心太软。所以我不怕你骂，因为你有年轻人的弱点——忘性大，不记仇。刚骂过就忘，刚骂完就爱。杂志就是你又骂又爱的对象。这纪念册，杂志社编的每一本书，每一页，每一个字，都是你又骂又爱的对象，否则你多寂寞。

我知道我们是朋友，我知道你我是冤家。不打不成交，不是冤家不聚头。我们既然曾经相识，那就命定分不开，朋友也好，冤家也好，你我都认投。

我知道我是一只染成白色的乌鸦。因为怕人讨厌，只好染成白色冒充鸽子。可是鸽子嫌我白里透黑，乌鸦又因为我黑里透白，把我赶走。

你说你是要我该怎么办？

我不知道！

乱弹

●黄鹤一去不复返，土星千载空悠悠。

连云港　胡兵（99'11）

●情人老的好，游戏新的好。

北京　文博

●游戏只看不玩，大半是骨灰级玩家。

沈阳　于佩明（99'11）

●卡普空，怎么像爆米花的声音。

潍坊　张根友（99'11）

●一定有“假风马”，否则为什么会有那么多“假秘技”。

重庆　谭伟东（99'12）

●做女人不可瞧不起女人，做游戏迷不可瞧不起游戏。

保定　夏雨（99'12）

●乌鸦乌鸦叫呀叫，乌龟乌龟爬呀爬。

北京　吴洋（00'3）

●游戏无涯“铁”作舟。

广州　邓智超（00'6）

我不知道

有人知道，难免会有人不知道。可是世界上的事往往是往返循环的，自称知道的，经常会有很多事情不清楚；而这些不清楚的，没准儿就是那些不知道的了解的东西……

我不知道原来这本书里（指《五周年纪念》——编者）什么也没有，原来众小编只是一些平凡的人,《电软》只是一本平凡的杂志。平凡的人与平凡的杂志哪里会有什么秘辛之类的东东。我原来为什么会那么傻，一直以为《电软》编辑部有许多神秘事待我们去探索，真是傻得可以。

我不知道我为什么会相信广告上说的，根本没有想到“广告不掺点水份还是广告吗?”这个简单而又经常忘记思考的问题。既然我的“革命警惕性”这么低，受了骗也活该。

我不知道原来这本纪念册编得很“菜”,可我还是看、看、看。正如书上所说的，我当时是那么幼稚，笨瓜，菜鸟。真应该感谢这本“菜”得可以扔进“垃圾桶”的纪念册，是你给了我一个美好的回忆。

我不知道原来你知道我看见以后会骂，会大呼上当。尽管年轻气盛，但是我们有一个弱点——嘴上硬，心太软，而且忘性大，不记仇。骂过就忘，骂完继续看。边骂边看，越看越爱。真不知道我是中了邪了，还是怎么了。每被骗一次就爱得更进一步，难道我无药可救了吗?

我不知道原来你不是一只鸽子，而是一只乌鸦。因为怕人讨厌，才染成白色冒充鸽子。可鸽子嫌你白里透黑，乌鸦嫌你黑里透白，它们把你赶走。如果我是你我也不知道到底该怎么办。

我不知道为什么你有那么多的知道，而我却有那么多的不知道。知道也好，不知道也好，既然我们曾经相识，就注定分不开，你我这辈子都认头。

真希望有一天我能够全部知道，但究竟要等到哪一天呢?

我不知道!

福建　S.X.H

（无类按：这是S.X.H君“盗版”饱受争议的《五周年纪念》“编者的话”而写的。两相对照，其有“会心一笑”的乐趣。鉴于知我心者S.X.H，就免于追究“非法盗版”吧。）

暴走索尼克独家机密档案

本文原刊登在《电子游戏软件》2001年9月号上

编写/屈超

姓名:《索尼克》

生日:《寄生前夜》(恶魔?)

出生地:《寂静岭》(恶魔??)

现居地:《恶魔城》(恶魔!!)

国籍:《机械帝国》

星座:《梦幻之星》(这个星座怎么没听说过?)

毕业院校:《私立凤凰学校》(还是名校哟!)

职业:《太空战士》

头衔:《格斗之王》

最爱的颜色:《失落之蓝》

最爱的歌曲:《西风狂诗曲》

嗜好:《血腥咆哮》(什么毛病?)

口头禅:《噗哟噗哟》(神经病!)

最爱的运动:《实况足球》

所属团体:《皇家骑士团》(正义军团有个恶魔)

家庭成员:《姐妹公主》(双亲……Sorry!)

最爱的书藉:《射雕英雄传》(又是个金庸迷)

最爱的饰物:《合金弹头》(是挂在胸前吗?)

拥有的宠物:《古惑狼》(跟着他吃不饱吧?)

心仪的对象:《彩京》(彩火的妹妹啊!)

最爱的收集品:《火炎纹章》

向往的地方:《音乐天堂》(你走了妹妹怎么办?)

最满意自己的部位:《铁拳》(暴力倾向……)

最头疼的问题:《死或生》(的确很难哦!)

最爱的交通工具:《疯狂出租车》

最爱的恶作剧方式:《街头涂雅》(好孩子别学!)

最大的愿望:《梦游美国》(梦游?好说，好说。)

乌鸦的叫声

董风

乌鸦知道自己讨人嫌，想变成人见人爱的鸽子。于是把自己染成白色。鸽子看见它白里透黑，把它赶走。乌鸦们看见它黑里透白，也把它赶走。

乌鸦知道自己是另类。

本页图文原载于《电子游戏软件》5周年纪念

染白的乌鸦更自由

■文/NO.2白乌鸦　杨洮

同前一篇《我不知道》一样，本文是读者对“电软”5周年纪念上“乌鸦的叫声”一文的反应。本文同样刊登在1999年“电软”9月号的“闯关族的家”栏目上。

乌鸦把自己染白了，可白色的鸽子讨厌他白里透黑，黑色的乌鸦又嫌他黑里透白，所以白色的乌鸦很烦恼。

可有什么值得烦恼的？乌鸦没有认识到，为什么非要跟着鸽子或跟着乌鸦呢？大不了自己飞走，去找个自己爱去的地方(比如《电软》杂志社)。发表几句“乌鸦，乌鸦，叫”，爱干什么干什么。去他妈的鸽子，我凭什么要跟着你呢？万一鸽子跑过来说：“可不能这么叫哇，这不是鸽子应该叫的。”白色的乌鸦可以告诉他：“对不住，您认错人了，我是乌鸦，不是鸽子。所以我怎么叫是我自己的事儿，就不烦劳您操心了。”万一乌鸦跑过来说：“这么叫怎么行呢？乌鸦这么叫是不对的！”白色的乌鸦也告诉他：“不好意思，我是鸽子不是乌鸦，我爱怎么叫是我自己的事儿，也不烦您操心了。”如此，染白了的乌鸦是何等自由！

尚且，别以为染白的乌鸦只你一只！抬头看看哇，所谓“有《电软》便有白乌鸦”这话你可不会没听过吧！那如雪片般飞来的“资深读者调查表”不正是白乌鸦的稚嫩而坚毅的叫声？

我们都是染白的乌鸦。

染白的乌鸦更自由。

所以，不必烦恼。

本文原刊登在《电子游戏软件》
2001年8月号上
文/天津　世嘉迷

●**游戏名:《铁拳》**
解释:考试不及格,回家后必定会受老妈的三拳加一脚(我已废也)
例:这次怎么考的,又不及格,回家后又得玩铁拳,我得找一招防住(花言巧语大法)

●**游戏名:《合金装备》**
解释:摆阔气,说白了就是合"金子"装备。
例:你看这小姐多阔气,金戒指、金项链、金耳环、金表,简直是合金装备。

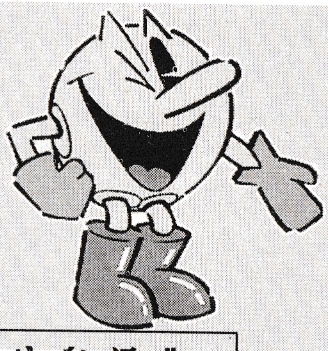
●**游戏名:《寂静岭》**
解释:就是"系颈领"的同音词,系在脖子上的领带。
例:学校组织演出,全班同学必须穿白衬衣,黑裤子,还要系颈领。

●**游戏名:《神来》**
解释:和"愿上帝保佑我们"一样——"愿神仙保佐我们"。
例:今天买了电脑体育彩票,不知能否中上500万,"神来……"

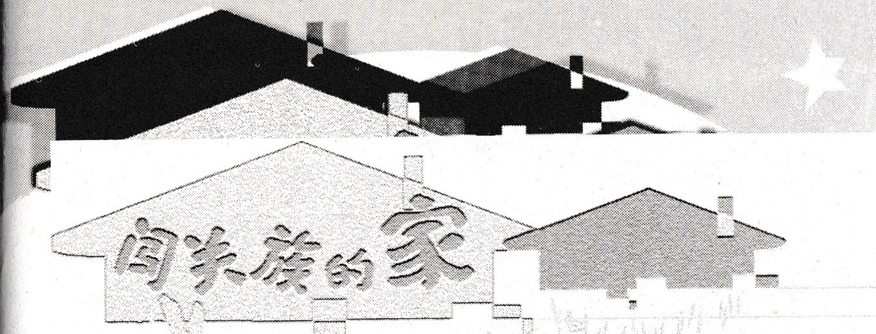
●**游戏名:《前线任务》**
解释:老师分配打扫卫生的任务
例:今天是星期三,又是我的前线任务,不能和你一起打机了,明天咱们打个通宵。

●**游戏名:《最终幻想》**
解释:考试及格是幻想
例:今天测验你考得怎样?唉,最终幻想,下回肯定及格了(最终嘛)

●**游戏名:《恐怖反应》**
解释:考试后老师念成绩时,个个神色紧张。
例:老师念分数时,你捂耳朵干什么?我…我……恐怖反应。



游戏名称魔鬼词典

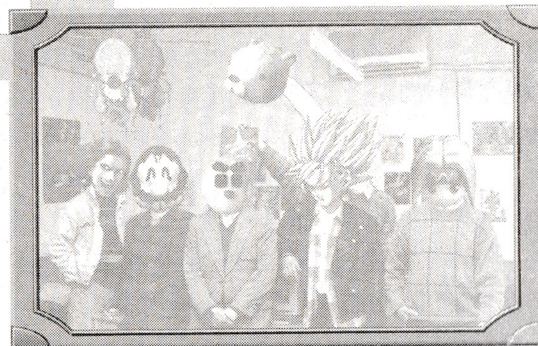


闯关族宣言

闯关族大闯关
若无足够的智慧冲不出去
若无足够的沉着闯不出去
能进能出方为大英雄大豪杰

玩是一种本能
玩之能胜是一种天赋
玩而痴情是一种境界
敢下地狱方能经大磨难,成大事业

中国的游戏文化,是一种玩家文化。"闯关族的家"是玩家群落诞生的起点,是玩家心得和想象力的结晶。接下来的,就是在这个矿藏中挖掘的几点闪光。



1996年“电软”杂志社“全家鬼”合影



这张照片是在做完“九五典藏本”后拍摄的，刊登在“电软”1996年5月号的“家”里。是“电软”人物第一次集体亮相。

本文是“电软”1996年5月号“家”中的开篇词

五月份是杂志社风风雨雨的一段日子。与去年一样，新般家的杂志社里忙碌而安静。奉献给读者的是《电子游戏知识有奖竞赛》抽奖活动和《'95典藏本》。《'95典藏本》从动手到完稿，小编们整整忙碌了2个月，在主编的限期完成。在“开路马思”的威逼下和“奴隶主鞭子”的抽打下，小编们除了吃饭，困觉外，一天工作16小时以上。真是忙得天昏地暗，人鬼不分，变成《电刑室手记》说的“牛头马面，孤坟野鬼”，外加一句“生猛海鲜”。

这是杂志社第一张“全家福”合影，自然弥足珍贵。敬请玩友们保存好，尤其是喜欢“收藏”的朋友。所谓收藏其实就是收藏历史。

想起一位自称“城市劣人”的《无类性别研究报告》，现摘登如下：

“二十世纪九十年代末期，广大玩家受到一个严重问题的困扰：无类到底是男的，还是女的？这个问题不解决，我们将无法跨进光辉灿烂的二十一世纪的——厕所大门。

人物介绍

左一为“软体动物”，由温顺变得凶猛。左二为“特工黄”，不知不觉老了五十岁。左三是主编，整日横眉立目，虎视耽耽。左四为新入伙的隐藏人物SHADOW PHOENIX。其身后为“龙哥”，脖子饿得细长，准确尺寸为2尺3寸5分。举在主编头后面的是《饿狼传说》广告，其用意十分恶毒。最右为阿King，鼻子去向不明，只有双目如炬，证明斗志是是男还是女，而是是人还是鬼？

无类为男性的概率为49.37%，为女性概率的可能为49.28%，其它可能性占1.35%。证明过程如下：

1、无类没有女朋友烦恼　系男性

又被人称为乱马

原作中乱马本性为男

2、反证法

假设无类是女性

无类自称很“帅”→她不丑但不温柔

又因为龙哥未见色起义

所以她很丑。

又因为“帅”多用于男性，女性爱用“靓”

所以假设不成立，无类为男性。

综合1、2结论，无类是具有男性性征和女性心理的“第三者”。唉，这是不详之兆，很可能编辑部会有变动——搬家！”

这个推论在我看来还不够慎密。因为对1.35%的“其他可能性”研究不够。不过他的“不详之兆”的结论倒是惊人的准确，杂志社又搬家了……

电玩歇后语



文/连云港　徐杨

FC——《深情难了》	（辛晓琪）
3DO——《一言难尽》	（张宇）
MD——《我曾用心爱着你》	（潘美辰）
SFC——《潇洒走一回》	（叶倩文）
SS——《其实不想走》	（周华健）
PS——《过火》	（张信哲）
N64——《用心良苦》	（刁寒）
DC——《让我欢喜让我忧》	（周华健）
次世代PS——《想你的365天》	（李玟）
海豚(GC)——《雾里看花》	（那英）
GB、WS——《双双飞》	（思浓，思雨）
NGP——《一个人跳舞》	（张惠妹）
GG——《只能说遗憾》	（赵咏华）

本文原刊登在《电子游戏软件》1999年12月号上



97'业界国内十大梦幻新闻

■■文/??

原载:《电子游戏软件》1997.2

1、国内第一家游戏机硬件生产厂家,全称 GAME CAMP 多媒体游戏开发公司,于 1997 年 3 月 18 日发售世界第一部准 128 位游戏机,采用流行的 DVD—ROM 作媒体。全称 G · C DIAMOND(详细资料如下:)

硬件机能表

■主 CPU:64bit GR(500MHz)×2

■辅助 CPU:

INTEL PENTIUM PRO(200MHz,数据处理专用)

3DR2000(300MHz,3D - CG 效果处理专用)

RPU7(100MHz,音效处理专用)

■内存:合计 64MB

(32MB WORK RAM + 24MB VIDEO RAM + 4MB SOUND RAM) + 4MB(DVD 暂存)

■电池记忆 SRAM 16MB

■分辨率:640×480~1600×1200

■发色数:1677 万色以上

■多边形:最多 1000 万个/秒

■卷轴:动画卷轴 10,回旋放缩 3 维卷轴 6,视窗卷轴 8

■音效:PCM64 音源 + FM16 音源,44.1~88.2KHZ,16~32bit 采样,64bit Digital Eggect,专用芯片搭载。

■CG 机能:描影法(平面,肌理),向量贴图,综合纹处理,光暗处理(平面,滑面)质感处理,互溶处理,雾化处理,亮度处理,放缩,旋转,变形,半透明。

■DVD—ROM:特×黄智能高速(自带 4MB 暂存,滑动水平防震外壳设计,自带解码系统对应专用 DVD 光盘,兼容 MUSIC CD、HD - CD、CD—G、CD—I、PHOTO CD、VIDEO CD)

■输出:RGB 三基色输出,S—VIDEO 输出,VIDEO 输出,VGA 输出(可接电脑彩显),电脑通讯连接插口。

■电源:AC 100V~250 自动适应。

■耗电:15W

■重量:1.5KG

■外形:白、黑、黄,银四种颜色

■尺寸:250 mm ×90mm×250mm

■使用环境:

温度:零下 - 5℃~40℃

湿度:10%~90%

■附设:

增强记忆卡(100MB)

DIAMOND 专用彩色截图/打印机

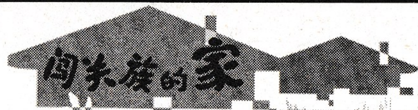
DIAMOND 专用电脑键盘

DIAMOND 专用鼠标

这是国内第一台完全由中国开发的高品质游戏机;首批随机发售的软件有 3D 格斗游戏《WINNING FIGHTER》(GAME CAMP 开发);三国系列之《官渡》、《赤壁》及《格萨尔王》(前导开发)。2D 格斗巨作《STREET FIGHTER Ⅲ》、《STREET FIGHTER ZERO Ⅲ》(CAPCOM 开发)。该主机售价人民币 2100 元,软件 70—160 元不等。发售当日主机售出 70 万台(国内),软件 160 多万套(国内),一跃成为游戏业巨子。

2、国内首部游戏法规《中华人民共和国游戏业管理条例(试行)》于 1997 年 5 月 1 日正式实施,国内游戏业走上有法可依的正轨。

3、《电子游戏软件》杂志在创刊三周年之际,发售三种海外版:繁体中文版,日文版及英文版,成为国内首家向外发行的游戏杂志。



4、中国大陆逐渐成为世界游戏业的中心。除 SEGA,NAMCO 之外,CAPCOM、TAITO,NINTENDO,ATARI 等大游戏公司纷纷在中国投资办厂。

5、国内游戏软件公司前途光明。由于打击盗版措施得力,使国内游戏软件业成为超过烟草业的新兴产业。前导公司的三国系列之《赤壁》已步入世界十大软件之一。

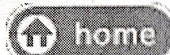
6、由于台湾和大陆顺利和平统一,台湾五十余家软件公司加入中国游戏软件联盟。

7、日本索尼公司社长盛田昭夫,任天堂社长山内溥及世嘉社长中山隼雄联袂访华。对中国游戏业的惊人发展表示钦佩。并准备派 200 名日本游戏软件制作人员组织中日历史上第七次“遣唐使”向中国学习。

8、由于前导,金山,金盘等著名游戏公司的巨额赞助,使'97 足球甲 A,甲 B 球市异常火爆。

9、中国游戏联盟主席 G·C 先生在'97 游戏业工作 总结会议上指出:中国的游戏业要发展,必须坚持中国特色,抵制西方的文化侵略,才能走上健康高速的发展之路。

10、由于制造梦幻新闻在国内及世界造成混乱,G·C 氏已被全国玩友通缉追杀,悬赏一台 SS,一台 PS 和一台 N64 及全部游戏软件。据悉,目前 G·C 氏去向不明。



“放血”大行动!?“榨干”大阴谋!?

■■文/??

原载:《电子游戏软件》1998.6

第四期杂志第 74 页下刊登了署名“电玩黑客”的留言:“《电子游戏软件》绝密文件第三部《捞钱手册》第三条第 211 款第 65 点:榨干读者的资本,即是壮大自身的资金。”

无论杂志社是否有绝密文件,绝密文件中是否有《捞钱手册》这样的理财圣典,《捞钱手册》中是否有这样的“榨干”条款,这句话本身有些语病:资本是用于生产和再生产的,它的本质是无限增值。而读者买《电子游戏软件》是消费(当然不是吃穿,而是精神消费),因此这种“钱”不能称之为“资本”。除非他买杂志是为了倒卖,不过那还叫“读者”吗?

有时喊狼来了,狼真的便来了。六、七月份,杂志社真的想要榨干读者本来就不鼓的钱袋了(他爸爸开银行的除外)。读者看一看广告和征订通知就可以算出:《都市流行》24.99 元(讨厌,25 元不就得了。鬼佬好的地方没学会,腋臭却染上了)。《GAME BOY 特辑》14 元,《'98 增刊》24.50 元,《'98 上半年合订本》28 元,加上 6、7 两期杂志 12.80 元,一共是 104.29 元。哇,打劫啦(哭的是老爹老娘)!

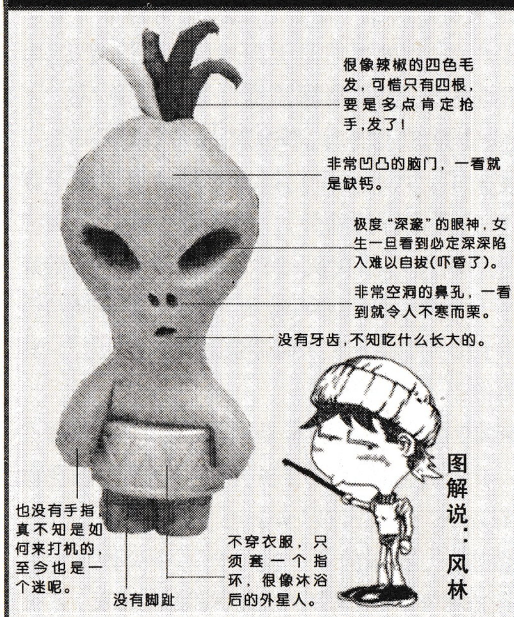
不过想榨干读者的钱(资本?)绝不是那么容易的事。这个世界那么精彩,那么多挡不住的诱惑。看看街上的游戏书刊,排成一堵墙,想突破重围,没有一点“真功夫”、“好功夫”怎么行?《'94》、《'95 典藏本》时代,杂志社一家独大,书商只有做盗版,翻印的下三滥勾当。今天涉足游戏出版的书商真是风起云涌,杂志社的一些名牌产品已被鸠占鹊巢,不知

是进步的合法竞争还是当今中国出版业的悲哀。

对于"榨干"之道,电玩黑客只知其一不知其二。中国古人云:"欲取之,必予之。"要想"榨干"读者,首先要拿出干货来。什么叫"干货"? 一内容精彩,二价格超值,双管齐下,不榨即干。中国兵法说:下之者以战屈人,上之者不战而屈。要想不战而屈,让读者自觉自愿地"榨干"自己,光精彩还不行,光超值还不够,光鼓吹还不中,还要"大放血"。"大放血"才有大诱惑、大惊喜、大参与。为了《'98 增刊》能像《'97 增刊》一样风靡神州,颠倒众生,杂志社设 100000 元大奖(请数清 1 后面多少个 0)。请注意,《'98 增刊》本身彩页就 108 面,黑白 88 面(比《'97 增刊》增加 8 面)。价格只是 24.50 元,那就是说这 100000 元是从杂志保险柜里"榨"出来的(哇,这不是耳血,杂志社被"榨干"了)。中奖者 1360 多人,幸运儿空前的多。像 96 年有奖知识竞赛那样。为了保证杂志社"大放血"的真实性和公正性,北京市公证处人员当场监督抽奖,并出具公证证明。

OK,就像崔健著名的开场白:"你们准备好了吗?"(万众齐声:准备好了!!)

七月份见!



刊登在"电软"2001 年 4 月号上的"解剖莱因"其实只是小编们之间一个互相嘲弄的玩笑,却没想到让许多读者也开怀不已。对莱因而言,这次解剖不知是名誉扫地,还是因祸得福?

"电软"编辑部档案揭秘

■■文/W·H(又 ALGO)

原载:《电子游戏软件》1998.8

引子

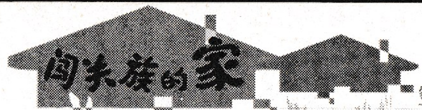
无类按:上期杂志发表了 ALGO 的来信,并说因为版面问题,杂志简史略去。不料此公先天"克格勃",后天"狗仔队",竟不屈不挠,非要翻杂志社的底牌不可。

佛教讲世事如幻,亦真亦假。ALGO 君的情报分析到底有多少把到杂志社的脉估且不论,我们要感谢的是他对杂志一贯的关心和支持。正因为有一大批"死忠",杂志才能发展到今天。许多读者(包括"死忠")对《电软》由溺爱到不满,说明读者已经由幼稚走向成熟。眼界高了看人低,杂志社培养了一大批"掘墓人",只好自认倒霉,只好水往低处流。不过有人骂比没人理强,就像中国足球与排球。

感谢无类,还记得在下 ALGO 写的贵刊出版历程,但太简略,今次笔者积四年搜集的全部资料,加以分析推理,对贵刊进行一次全方位回顾与分析,作为在下大学时代的最后一次献礼。

《电软》编辑部档案揭秘

国外资深情报界人士说:80%的情报都是从公开发布的资料上得到的。《电软》编辑部不知出于什么目的,整天藏天露尾,欲盖弥彰。在下不信这个邪,通过收集四年间公开发表的各种报刊,加以分析整理,便能把《电软》的家底看清一二。



第1号报告:编辑部

1. 地址变迁:北京市德外黄寺大街24号甲→北京市东城区沙井胡同15号→北京市宣外大街西草厂街39号→北京市6129信箱。

分析:编辑部放烟幕说:这是躲债!实属胡说,该地址恰恰表明该刊的腰包越来越鼓。

佐证:①94年《电刑室手记》中讲到同一幢大楼(即第一个地址)还有许多别的编辑部;②第二个地址附近是许多别的电脑杂志及游戏店一条街所在地;③第三个地址从照片分析为单门独院且为别墅。④只有保密单位,军队、大型企业才享有信箱。

2. 技术装备:486→PⅡ,无空调→有空调,SFC→次世代。

结论:装备越来越先进。

佐证:①1996年下半年,PC编辑软体动物谈到其工作用机为486D×4/100MHz、内存16M,用MP3压一首5分钟的歌得140分钟。98年初风马报喜说全换奔二了。

②94年编辑曾报怨天太热,97年京城酷暑,幸得编辑部纳凉。

③94年一彩页报道次世代时,有这么一句“你们买不起,我们也买不起”,98年却拿PS作奖品送人。

3. 待遇:较好,且越来越好。

佐证:94年常报怨断粮,96年夏去青岛旅游(情报来源:软体动物)。

97年春末去杭州旅游(情报来源:风马)。97年末几位干将去香港休假购物,甚至计划去××夷(情报来源:S·P)。

4. 人事制度:高度自由的现代化制度。

佐证:正式宣布退席的编辑即有老D,软体动物,特工黄,正式宣布加盟的有特工黄,奥特曼,天师,至于“无疾而终”或“悄然入围者未计算”。

5. 海外关系:较多,较频繁。

佐证:①该刊为目前国内刊物中唯一有驻外机构的。驻东京特约记者:先为常青,后为KEN。驻美国:叶展

②重大外事活动:1996年E3展,社长、主编参加;1997年E3展,无类参加。98年E3展,叶展参加并出席研讨会;



③重大对外合作活动;与新声社谈判出版SNK原画集、未成。取得台湾尖端出版社杂志授权。

6. 影响:当前国内第一,为同类刊物中创刊最早者。其风格,为国内同行所广泛采用。

7. 销量:极大,状况极好。

佐证:该刊编辑之各种增刊,过刊90%均售完,其中《'96格斗天书》再版四次仍供不应求。《'97增刊》一时洛阳纸贵。

第2号报告:编辑篇

1. 主编:初为熏风,后因停刊事件离职,据称“看夕阳红”去了,由此推断,此人年岁不小。

后为叶宗林,几乎无任何材料可寻,是货真价实的神秘BOSS。

2. 有名有姓的编辑:

①特工黄=黄昌星,福建人氏,1994年北京理工大学毕业,先在福建音像出版社工作。最初为一作者,1995年11月——1997年4月在职。擅长格斗游戏与硬件分析,据称患“拆机症”。

②龙哥=邱兆龙,杂志初创时的元老,估计为北京人士,一副江湖野派的路子。所学极杂,凡新闻、攻略、软件、硬件、市场动态无不知,常在电刑室中受刑的喜剧人物。自97年底已多日不露面。30%退居幕后,70%无疾而终。人气栏目“龙哥热线”也只挂龙头,不卖龙肉了。

③软体动物=汪寅,现年约26岁,北京小有名气之电脑高手,一只网虫。总是在其他媒体前半年得到新游戏消息,擅英语,爱听摇滚。原在北京伊泰诺贸易公司供职,95年成为编辑。97年4月调至前导软件公司。据称主持——网上游戏杂志。

④PERFECT=奥特曼=杨柯来。1997年5月加盟的新成员,清华大学毕业。原与刘鹏搭档,为该刊之重要撰稿人,无论游戏水平,写作文笔均不赖,可能懂日语,其所著《FF7》小说攻略尤出色,现包办攻略栏目。

3. 假名编辑:

①老D=仔龙,元老之一,亦为一喜剧人物,常以老实受气形象出现。95年时26岁,湖北襄樊人氏,硕士学位,95年底退隐赴北师大念心理学博士,算来现在也该毕业。

②无类，硕果仅存的元老之一。曾以乱马角色出现，但地位不容低估。其长期占据"闯"以及赴美参加E3展，足见其影响，文字功夫不错。

③S·P何时来编辑部不可考，95年底曾有一名叫"PHOENIX WING"者不知是不是。日语专业毕业，英文水平不敢恭维，幼年曾好国画，因而把持画廊。疯狂崇拜SNK，不知火舞，平日爱发个感想，写点儿打油诗对联。在97年春季编辑部青黄不接时一人独力支持，功不可没。

④天师，编辑部新生代，西安交大毕业。一个实践派高手，专门对付高难动作，射击游戏。自称乃名扬长安之彩京王，整天向我们推荐诸如《御意见无用》，《装甲雄师》，《骨头先生》之类难得让人找不着北的GAME。谈到CAPCOM，必称"天尊"，崇拜程度可见一斑。

⑤风马，入社时间较长，但确切时间大约在95年初，秘技主持人，常爱回忆童年，抒发自己的童心。说话是中文夹日文，常开一些颇有想象力的玩笑。

第3号报告：撰稿人分析

只能择重要的：

1. 边晓春：擅长《吞食天地》等三国游戏，曾长篇连载《三国游戏纵横谈》，绰号"中华大仙"。现今已是国内最大的游戏软件公司——前导的老总了。

2. 叶伟、张弦、KEN，此三人的职业不明，只知大约为上海人。与多家游戏厂商关系密切，其中叶伟与上海南梦宫老总钱自清是老相识。不知为什么，他们总能弄到业界第一手新闻。综述，分析写得也极好。通过他们，《电软》成了国内唯一有自己消息渠道的电玩刊物。

3. 叶丁与叶展，天才的少年兄弟，国内第一个游戏《红花会秘令》文档设计者，在清华大学自动化系深造。叶展已赴美留学，常写文章回来。叶丁=魔法师，曾长篇连载《游戏制作入门》，显示了极高的水平。

4. AKIRA，除了曾在"电软"上画过漫画外不知有何作品。而《北京青年报》却称他为"国内知名漫画人"，真是个多面手。据"电软"说，乃上海一计算机公司任职。漫画，动画，游戏都在行，影视方面也有专业水准。通晓日语，与国内外业界关系密切，为不可多得一撰稿人。为"三栖人"及"电刑室手记"配图，很受欢迎。

合肥工业大 于6月29日毕业前夜

游戏主机长寿奥秘

■■文/辽宁沈阳 PENPEN

原载:《电子游戏软件》1999.7

字母应在10个以上(名字越长"命"越长)。

本人认为，10个字母以上的主机命最好(不含10个)。比如PLAY STATION(11个)，SUPER NINTENDO(13个)，FAMILY COMPUTER(14个)，不管8位、16位，还是32位，此类主机都是主流，有着极强的生命力。就算有下一代(高一等级)主机登场，也能"顽强"活一段时间。

9至10个字母的主机属"半死不活"型。虽偶有惊人动作，不过仍激不起太大波澜。MEGA DRIVE(9个)SEGA SATURN(10个)，NINTENDO64(10个)就是如此。

8个字母以下的主机，名字越短越难以生存。PC-ENGINE(8个)无太大作为。HI-SATURN(8个)，V-SATURN(7个)也不如SEGA SATURN。PIPPIN(6个)昙花一现。PC-FX(4个)老也长不大。3DO(3个)虽红火一时，但好景不长。最倒霉的应算M2(2个)，没有发卖便"胎死腹中"，真是短命。

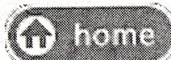
幸好DC在发售前半年改名叫DREAMCAST(9个)，日子还算能过。如真像预定起名什么"DURAL"，"KATANA"之流，真的会更惨。

希望SCE为PS2起一个又怪又长的名字。

东北俗语：歪名好养活。所以好多人家的孩子都叫铁柱、拴柱、狗子之类。游戏业界：长名好养活。

(另：只论家用主机、掌机不算。)





快乐、甜蜜、痛苦、感伤、激动、泪流、颤抖等等，不曾忘……

～记载着游戏迷的辛酸与快乐……



"傻子日记"是用短幅日记形式记述玩家游戏生活的一个体例，自从"电软"2001年3月号闯关族家中刊登以来，受到不少读者 的喜欢，并有大量"傻子"投奔。"电软"在众多"日记"中共筛选出4篇，分别刊登在2001年3月、5月、6月和8月号上。

■■文/吴幸、王泽华、张颉、YOYO 以及傻子们

以下是吴幸的傻子日记（2001.3登）

91.12.10

今天，终于见到传说中的小霸王，玩了二十分钟《沙罗曼蛇》，兴奋过头，以至晚上失眠。

92.6.1

唱了一天"世上只有爸爸好"，终于得到了银子，明天准备去买"小霸王"。

92.8.3

暑假真快乐！从早上到中午都在玩《冒险岛Ⅲ》。肚子饿了，打开冰箱，发现里面的蛋都隐藏了起来。

93.7.21

昨天，买了一本《三国演义》看了一晚上。今天，我决定把司马懿给杀了。

93.8.5

整天在家玩游戏，妈妈说："应该出去活动一下，外面的世界很精彩。"我指着游戏机说"里面的世界更精彩"。

93.8.20

再过几天，就要去军训了，稀里糊涂地考上了中等师范，自己也在纳闷："未来人类的灵魂工程师怎么可能是个游戏迷呢？"

94.11.4

音乐班的女生真漂亮！晚上七点零一分，同学们一个个不知所踪，我孤独地在学校旁边的街机房里游荡。

95.1.23

考试成绩不错，世嘉来到家中，我感到，作学生惟一的好处就是可以拿成绩骗取父亲的银子。

95.4.15

今天，我校足球队和消防战士进行友谊赛，我进了两球。女生们欢呼雀妖。我终于明白，当现实中的英雄比游戏中的要过瘾得多。

95.9.1

第一天上班，面对乱哄哄的学生，我知道，今后要考验我的魅力和统率力了。弄不好，还会下野。

96.7.14

到今天为止，把《大航海时代Ⅱ》通关八次，国王给我出难题——找秘宝。我不根本不去地图工会，凭记忆就能找到。表弟见了惊呼："神人也。"又曰："傻劲十足"。

98.12.8

今天，发工资，当看到PS的画面杀伤力后，立马把它搬回家。约了两位狐朋狗友，一起玩《生化危机》。结果，半夜，两个没敢回家，在我家呆了一晚，吃完了我所有的泡面。

99.1.1

表弟与我对决《天草降临》，我连输了十二局，到此时，我终于笑了。其实胜负就在一念之间，人生也是如此，快乐与不快乐，只是自己的心境不同而已。

99.3.7

昨天，驾驶着法拉利跑车，完美地了过个个弯道；今天，开着本田125摩托车在弯道与汽车接了半个吻，司机骂我找死，我看时速表才70。

99.42

今天，一个同事说我玩游戏幼稚这句我最不爱听的话，若不是有人拉着，早就两拳。像他那种整天码长城，泡KTV的，才是幼稚。

99.5.28

听着"eyes on me"，看完结局画面，我不知道该干什么，扇了自己两个大耳光，然后用枕头按着自己，努力使自己入睡。

99.8.16

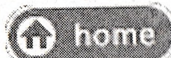
大概因为从不玩"心跳"，今天，我见到柳儿时，心快跳了出来。没想到，原来游戏也可以训练我们的生活。

99.12.12

期待中，柳儿打电话来问我，究竟是更爱她，还是更爱游戏。三思左右再三，我说都是最爱，结果……

约会被取消。





99.12.15

柳儿打电话问我，爱她还是爱游戏，我马上回答爱她，约会被取消。

99.12.18

柳儿打电话问我，爱她还是爱游戏，我没回答，约会被取消。

2000.1.1

今天，我决定放弃游戏，只为我心中的柳儿。也许生活在这个年代，这个国家是我的错。悔或是无悔，只有爱过以后才知道。

2000.10.1

三个月后，我和柳儿就会订婚了。今天，我们一起去逛街，柳儿说："结婚时，我们买台电脑吧！"我看着她，轻轻地说："其实，我想买PS2。""啪""你去死吧……"脸上挨了一耳光。

2001.1.1

今天，我喝了好多的酒，因为今天是我和柳儿订婚的日子，我想，以后我会过上幸福的日子……

以下是王泽华、张颉的傻子日记（2001.5&6登）

89.4.4

闻听世上出了种在TV上玩的东东，"任天堂"三字深刻心中，一星期没睡好。（兴奋过度）

89.6.1

做了两月的"好小子"，在儿童节用一双闪着星光的大眼睛望着爸爸，于是FC到手！（牛！）

89.9.1

上学了，几个月的"弹珠台"让我看黑板的字就像一个个方块。我想的是如何让方块全消，结果却是愈来愈多。

90.1.1

"新年快乐"，压岁钱滚滚而来，但全部流向父母的包包！我再次使出那招——一双星光的眼睛，但全部miss，我只好宣告败北。

90.2.20

开学了，同学们谈论的是"魂斗罗"，我有种失落的感觉。（慌了！）

91.2.20

开学了，他们都说"不到长城非好汉，不玩冒险岛是笨蛋"。顿时，我感觉自己被再次被孤立。（茫然）

92.2.20

开学了，教室里回荡的是"热血"，我被永远地抛在后面。（绝望）

93.7.1

砸锅卖铁，花了小一千银子才把MD请回家，我自己叫它"黑一BOX"。

93.9.1

我成名了，无数双羡慕的眼光看着我。哈，天下之大，唯我独尊。

93.10.4

一无名小卒前来拜访，声称仰慕久已，望与我结拜，曰"同意"，之后无数的冰棍从天而降。（爽）

93.11.10

无名小卒用无敌的冰棍诱惑我，于是我被击败，MD借出。

93.12.10

可怕的一天来了，MD被毁，原因不详，于是我和他成为宿敌。

93.12.30

无聊的元旦，没有MD的日子真难过。没法子，一百多铁修也罢！（那无名小卒，他母亲的！）

94.6.10

伴着"魔强统一战"，我们的"最终之战"开始了，由于"战斗"中使用"秘技"，所以考的不错。

94.9.1

上了初中，努力"升级"，MD被冷落，但又一"神器"出现——GB！闻听它小巧可爱，形如砖头。于是心中欲火再次点燃。

95.1.3

GB入手，喜出望外，玩了一天的"玛莉"，穿了！但老师却过来把它收了，因为正在上课。

95.3.20

第一次步入"币厅"，精神为之一震！哇赛！决定买台"街机"。（其实是最终幻想）

96.4.1

我说买了台"街机"，结果被众超必干掉，从此吸取教训：愚人节切不可撒谎骗人。

97.10.1

朋友的SS让我大开眼界，有种想干掉他再抢走SS的冲动！但良心过不去。（其实是打不过）

98.2.25

一寒假拳皇后迷失自我，上课"八神怪笑"，被逐。医生说得"游戏狂想症"。惟一救法，不玩游戏。

98.3.1

失去游戏权的我，在街上乱撞，突见书摊上一本《电子游戏软件》，煞是“醒目”。拿来一看，Be Cool!“牛”买之，回家暴读。

99.3.1

一年的《电软》改变了我，决心做一个玩家（超级），于是努下决心，始动攒钱，苦练游戏（冒着生命危险），直至终生……（伟大?）

99.11.4

最近流行“DDR”，于是买舞毯。然后无数电话反映楼上脚步声大，还怀疑我家都蹦着走。

99.12.1

过度的玩，让我的学习出现“生化”危机，同学们问我还打游戏吗?我说“梦战斗未结束”。

2000.4.10

下小雨和同学买 DC，买后雨骤大，惟一的伞给了它，开始“最终脱逃——代号为了 DC”。到家后 DC 滴水未沾（奇迹），而我们……

2000.5.28

第一次约会，她问我为什么喜欢她，我答“因为你像莉诺亚”。约会中止，她说我有别的女人。(???)

2000.6.3

我打电话向她道歉，说以后再不提游戏!后来聊天她问我以后想进哪家公司，我答“SQUARE”。她又问“那是什么?”我说“游戏厂商”。电话被挂断……

2000.6.4

为了找回恋爱的感觉，买来了“心跳”，未曾想，竟然被“诗织”给迷住了!

2000.6.10

她来电话问我为何不打电话给她。因为激动，我说：“听我说，诗织……”，电话再次挂断。

2000.6.28

她宣布“Game Over”，我想“Continue”，她不让。我失望，我痛苦。下决心，一定要“New Game”。

2001.3.29

今天会考，语文作文题是《俩驴吃草》，“高三人都知道”（赵本山口音）。我登时来了灵感，写“吃草者，乃俩驴也。若左驴为 SONY，右驴为 SEGA，SQUARE 乃草也，然俩驴共吃，其势不俱生。SEGA 之所以变为死驴，再没吃到草之大缘故……”半小时后，觉得不成体统，向监考的要了一纸重又写过。

2001.4.10

万众瞩目的巨作终于诞生了（鼓掌），没错，就是这回的《傻子日记》了。“风林你小子一定要给我登呀!”风林怒，曰：“到底你是小编还是我是小编，不登!”“风林?你这个……”风林作揉纸状。“风林哥……”（回音中）风林作了个标准三分动作，于是《傻》就这样地胎死腹中（垃圾筒）了。（默哀）

时光飞逝……

2083.3.5

临死的时候，我喃喃地说：“假如上天给我再来一次机会的话，我会对游戏说三个字“我爱你”，如果非要在这份爱上加一个期限，我希望是……一万年!”

以下是 YOYO 的傻子日记（2001.8 登）

2月16日

今天是春节。不知是否游戏玩的多得了自闭症，连“恭喜发财”都不会说了，白白损失了许多铁。噢!别了，我的 GBC，别了，我的皮卡秋。

2月17日

今天要回外婆家，妈妈在镜子前旋了几圈，问我，她看起来胖吗。我呆头呆脑地参详半天，傻乎乎说一点也不。喜的妈妈亲了我一口，我傻傻的直笑。

2月23日

今天，我终于买了 GBC，兴高采烈之余，感觉，妈妈真好。

3月15日

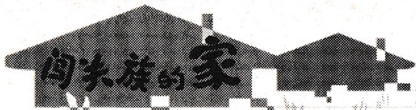
“口袋妖怪”到手，满腔喜悦难以言表。英语课上，脑中翻来覆去都是莎翁写给情人的名诗，“Shall I compare thee(you) to a summer’ s day?/ Thou(You) are more lovely and more funny.”

4月8日

生物老师真差劲，居然漏讲口袋妖怪纲皮卡秋目；历史老师也没劲，这么久还没讲到三国，不知定军山老黄忠会和谁单挑呢？唉，一个个试吧。

5月4日

家中老猫怀孕，我的公司可拉达怎么还没为母皮卡秋配出种？是我错拉郎配还是发育未成熟？



6月28日

一学期下来,我怎么净琢磨起游戏来了?过两天要考试,得把课本从攻略书堆中翻出看看才好。

7月1日

试题真难。问聋哥智商100的金手指,他说基本上这个很难。

7月25日

成绩单到了,糟糕得很,都要怪游戏。我暗下决心,这个暑假要好好学习,不玩游戏了。

7月28日

家中的老猫终于临产了,真是可喜可贺的事。我决定给自己解禁半天,好收齐全部的口袋妖怪。

8月1日

好友感冒痊愈,无以为贺,我决定邀他过来挑"街霸"。

8月3日

TNND,中国队又输了,决定拿手柄好好教训一下小日本,让他们也尝尝"黑色三分钟"的滋味。

8月5日

雨连续下了两天,窗户朦朦的布满水汽。不好,我得开机烘烘,以免机子受潮。

8月7日

唉,这两天真静,什么事也没发生,老实的看了两天书。书上说,"羽善待卒伍而骄于士大夫,飞爱敬君子而不恤小人"。哎?游戏中可不是这样的啊!茫然,一颗心飘飘浮浮毫无着落。这书看的。

8月8日

今天培根说,"不可尽信书,……"。我豁然开朗,干嘛不看看游戏中的关羽是怎样的?关羽:忠99,武98……哈,这可是书里没说的。我懂了。

8月10日

又是两天没看书了,我真是的。不过,刘备也快统一江山了,不如先……

8月11日

我忍受不了自己的堕落,决定把机子借给好友。看着他掉到胸前的哈啦子,想一拳捶扁他的脸。

8月15日

几天心头爽然若失,唱卡拉OK,把辛晓琪的"味道"唱成:"想念你的BOSS,想念你的等级,想念你满地地雷和无人性的迷宫。"晚上,努力想通了劳逸结合的道理。可以前去过的街厅,现在它还在吗?

8月16日

今天街厅的人真多。我被人踩了脚,可是看他高谈阔论、无所不知的气度,我畏缩了,不敢吭声。哎呀,真痛……

8月18日

那人又无意踩了我的脚。我看他语有破绽,便说请问兄台,皮卡秋是猫是狗,答曰是猫。我又问,这等,马里奥是男是女,对曰自然是女。我笑了出来,说这等说起来,且让小弟舒舒脚。嘻,好玩好玩真好玩。

8月21日

糟糕,以后甭想上街厅了。因为妈妈又问我,她看起来胖吗。我直承其事,老老实实说有点。看着她要吃人的眼神,我慌了,脱口而出:"您指哪部分?"……555,这个月的零钱……

8月23日

穷则思变,打个电话问候好友吧。他妈说,他闭关"披发"修行,不食人间烟火已经很久了。我赶紧过去一瞧,埋在满地的饼干纸中间,果真是不像人样了……

8月24日

我深深懊悔,是我亲手害了自己的好友。我决定要回我的机子了。神啊,要罚就罚我一个人吧,阿门!

8月25日

看着好友抱住主机哭成四行泪,我有点于心不忍。因为我一碰机子,他便发出杀猪般的嚎叫。趁他妈拦腰抱住他,我抢过主机夺门而逃。好险呐,我舒心的笑了。这几天真要"恶补"一下了,我想。

8月30日

今天记起了一首小诗,颇合自己心境:"春天不是读书天,夏日炎炎正好玩;秋有蚊虫冬有雪,重拾书包待来年。"恩,看来下学期真得加把劲,好好学习,免得又过一个混乱的假期,我想。

8月31日

明天就要开学了,得把作业赶一赶才行……

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷
敖厂长
黄河
曹越
黄健
海星
骑士
王修泽
梦楠

游戏批评

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME